

CLICK!

nr 25/99 30 listopada 2000

gry • komputery • Internet • technika

TEST!

- ATLANTIS 2
- FIFA 2000
- UNREAL TOURNAMENT
- FINAL FANTASY 8
- THE NOMAD SOUL

PORADNIK

- Driver - jak jechać, żeby dojechać

INTERNET

- Kawiarnie Internetowe - jak surfować bez własnego komputera

PROGRAMY

- Zrób okładkę na CD

SPRZĘT

- Co w Furby 'm piszczy
- Kómkórka: bajer czy konieczność
- Telewizory w kawalkach

W ŚRODKU:
**4 SUPER-
PLAKATY**

ZAPOWIEDZI

- DIABLO 2
- SHOGUN:
THE TOTAL WAR
- THE SIMS
- GRAN TURISMO 2

LARA POWRACA!

Tomb Raider 4

PIERWSZY TEST



ZAKRĘCONE
WESOŁE MIASTECZKO

theme PARK
WORLD

ISSN 1509-0558



9 771509 055990

48

Szaleństwo: rozdajemy gwiazdkowe prezenty!

Tak ocenia CLICK!

Wszystkie wiadomości zebraliśmy w jednym miejscu. Wystarczy tylko rzucić okiem na naszą metryczkę i od razu wiadomo wszystko o danej grze

W dzisiejszych czasach powstaje coraz więcej gier. Z każdą z nich związane jest bardzo wiele wiadomości. Musisz bowiem koniecznie wiedzieć m.in., ile kosztuje dany produkt, na jakim komputerze będzie działał i czy zasługuje na kupienie. O fabule, wadach i zaletach gier piszemy wyczerpująco w rubryce TEST, ale pod każdym testem gry umieściliśmy także metryczkę, w której znajdują się wszystkie przydatne wiadomości „w pigułce”. Nieco zmodyfikowane metryczki możesz spotkać również w innych działach, w których oceniane są programy lub sprzęt.

Jednym z najważniejszych elementów metryczki jest ocena. Zastosowaliśmy szkolną, najbardziej czytelną skalę. W CLICK! najczęściej spotkasz wysokie oceny. Uważamy, że na beznadziejnie gry szkoda miejsca! Nie stawiamy także wielu szóstek. Takie oceny dostają tylko rewelacyjne gry!

Typ platformy

Czerwonym kolorem zaznaczamy, na jaką platformę jest opisywana gra

PC: System MS-DOS i Windows

PSX: Sony PlayStation

N64: Nintendo 64

GB: Game Boy

GBC: Game Boy Color

DC: Dreamcast

Kolorem zielonym oznaczamy platformę, na którą ukazała się lub właśnie ukazała gra, opisywana przez nas w numerze.

Kolorem pomarańczowym oznaczamy platformę, na którą opisywaliśmy daną grę wcześniej. Oczywiście będzie to miało zastosowanie dopiero w kolejnych numerach CLICK! W ten sposób zawsze będziesz wiedział, jakie gry i na jakie platformy opisywaliśmy wcześniej.

Po polsku czy angielsku?

Z tego okienka dowiesz się, czy opisywana przez nas gra jest dostępna w wersji polskiej, czy angielskiej.

A - gra dostępna jest w wersji angielskiej

PL - gra została spolszczona

Cena

Z tej ramki dowiesz się, jak dużym obciążeniem dla twojej kieszeni będzie kupienie danej gry. Ceny podajemy według informacji oficjalnego dystrybutora produktu. Jeżeli zdarzy się, że w chwili pisania recenzji cena nie będzie jeszcze ustalona, wtedy napiszemy: cena nieznana. Zawsze staramy się jednak określić wysokość ceny choćby w przybliżeniu.

Producent / Wydawca

Znajdziesz tutaj informacje o tym, jaka firma jest producentem danej gry, a także kto jest jej wydawcą w Polsce. Dzięki temu będziesz wiedział, do kogo się zwrócić w razie kłopotów.

Liczba osób

Tutaj dowiesz się, ile osób może równocześnie bawić się grą. Dzięki temu będziesz wiedział, ilu kolegów zaprosić do domu na rozgrywkę multiplayer.

Pamiętaj jednak, że w niektóre gry może bawić się tylko jedna osoba, a w inne można grać tylko w Internecie.

Wymagania sprzętowe

Piękna oprawa graficzna gry często sprawia, że do jej uruchomienia potrzeba bardzo dobrego komputera, z odpowiednim procesorem (np. Pentium II 400 MHz), dużą pamięcią (np. 96 MB RAM) i sporą ilością wolnego miejsca na twardym dysku (np. 600 MB). Przed kupieniem gry musisz więc wiedzieć, czy masz odpowiedni sprzęt. Min. - wymagania minimalne. Na gorszym sprzęcie w grę praktycznie nie da się grać.

Zał. - wymagania zalecane. Dopiero na takiej konfiguracji widać wszystkie zalety gry.

Grafika

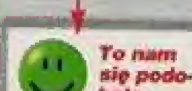
Tutaj oceniamy grafikę programu. Zwracamy uwagę na wiele elementów, m.in. na bogactwo szczegółów graficznych czy pojawianie się pikseli.

Dźwięk

Na naszą ocenę dźwięku ma wpływ wiele elementów. Ważne jest, czy po skończeniu gry nuciły sobie muzykę z niej pod nosem, czy wyłączamy głośniki w środku zabawy.

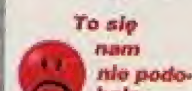
Fajda

Przyjemność, jaką odczuwasz podczas zabawy w daną grę. Czasami nie ma wiele wspólnego z grafiką i dźwiękiem. Niektóre gry mają fatalną grafikę i jeszcze gorszą muzykę, ale są super!



To nam się podobało

W tym miejscu wymieniamy zalety testowanego programu.



To się nam nie podobało

Od drobnych mankamentów po poważne błędy. Tutaj podajemy, dlaczego gra nam się nie spodobała.

Krótkie podsumowanie

Tutaj staramy się krótko i wzięło podsumować dany program.

Nasza ocena

Wystawiamy ocenę każdemu testowanemu przez nas programowi! Dzięki temu od razu będziesz wiedział, czy warto wydać na ten program wszystkie pieniądze, czy lepiej trzymać się od niego z daleka.

GATUNKI

W metryczce podajemy tak do jakiego rodzaju należy i dodajemy kilka przybliżających ją określeń, np. strzelanina, kulinarna. Oto jakie wyróżniliśmy rodzaje:

AKCJA (ACTION)

Dużo strzelania i walki. Świat przedstawiony jest często z punktu widzenia pierwszej osoby (tzw. FPP: First Person Perspective). Klasyczne boje tego typu to „DOOM” i „AGE”.

BIJATYKI

Pojedynki o wysokie wygrane (i o spotkanie się z wielokrotnym boss). Miłośnicy tego gatunku od lat tożsamość dyskusji, która seria jest lepsza: „TEKKEN” czy „VIRTUA FIGHTER”.

LOGICZNE

Gry dla miłośników wysyłania szkieł komórek. Takie przeboje jak „TRIS” pojawiają się na rynku bez końca, ale za to konsekwentnie grożą na koncie swoich producentów potężne zyski.

PRZYGODÓWKI

Gry dla ludzi o umiejętnościach Mac Gyvera. Musisz w nich bowiem pokonać bagna bez łódki („SECRET OF MONKEY ISLAND”) czy obsadzić śmierć w głównej roli w teatrze („DISCWORLD”).

WYŚCIGI

Szybkie samochody, tory i zawody. Rekordy za rekordami. O palmę pierwszeństwa na torach walczą przeboje jak „NEED FOR SPEED”) czy „WIPEOUT 64”.

ZREČNOŚĆIÓWKI

Wymagają malpich rąk, refleksu i bry i zwinności pantery. Tylko wtedy będziesz mógł zmierzyć się z hitami w stylu „CRASH BANDICOOT”, czy „BANJO-KAZOO”.

STRATEGIE

Gry wymagające logicznego myślenia i sprawnego podejmowania decyzji. Znajdują się tutaj zarówno straszne czasy rzeczywiste („CIVILIZATION”), jak i RTS („STARCRASH”).

SPORT

Piłki nożna („FIFA 99”), hokej („NHL 99”) i koszykówka („NBA 99”). W grach sportowych wystąpiły chyba już wszystkie możliwe dyscypliny.

RPG

Kierujesz bohaterem lub drużyną smiałków, których umiejętności wzrastają w czasie gry. Klasyka tego gatunku to „Might and Magic”.

SYMULATORY

Skomplikowane gry, w których trzeba wykazać się umiejętnością np. pilotowania (wirtualnego) samolotu („FALCON 4.0”).

CLICK! oceny

1

Beznadziejnie
Nawet jeżeli ktoś będzie dawał ci tę grę za darmo, pod żadnym pozorem jej nie bierz. Nie ma sensu.

2

Stabilna
Nie jest najgorsza, ale niebezpiecznie zbliża się do granicy, kiedy możesz wyrzucić ją na śmietnik.

3

Przeciętniak
Ani grzeje, ani ziębi. Jest tania? Możesz ją kupić. Jest droga? Lepiej wybierz coś lepszego.

4

Nieźły
Ma swoje wady i zalety, ale ogólny bilans wychodzi na plus.

5

Przedownik
Znajduje się na czele list przebojów miesiąca. Graasz, grasz i ciągle nie masz go dość.

6

Rewelacja
Nawet jeżeli masz się zmęczyć, powinienes mieć go w swojej kolekcji. Absolutny wygrany numeru.



FINAL FANTASY 8

S. 20



FIFA 2000

S. 14



UNREAL TOURNAMENT

S. 22



REVENANT

S. 24



THEME PARK WORLD

S. 16

click! zaprasza w XXI wiek!

Wyobraź sobie jeden, zwyczajny dzień ze swojego życia. Rano wstajesz pół godziny przed rozpoczęciem zajęć. Szybko bierzesz prysznic, a twój robot sprawnie robi ci śniadanie. Musisz jeszcze znaleźć chwilę czasu, żeby poszperać w Internecie, bo wczoraj nie chciało ci się przygotować do klasówki. Wolaleś pograć ze znajomym z Australii w sieciową piłkę nożną, a wieczór spędzić na oglądaniu programów z wirtualną prezenterką. Na szczęście, sprawnie podróżując po sieci, znajdujesz potrzebne informacje i pozostaje Ci już tylko użyć telefonu, żeby zdążyć do szkoły przed pierwszym dzwonkiem. Dziwnie! To nie jest Twój zwykły dzień? Być może już niedługo będzie. W końcu za chwilę rozpocznie się ostatni rok XX wieku. Technika, komputery, Internet - wszystkie te dziedziny rozwijają się niesamowicie szybko. Kto wie, jak będzie wyglądało życie za kilka lat. Najważniejsze, żeby nie obudzić się kompletnie nieprzygotowanym na nadejście nowego wieku. Jak uniknąć tej przykłej sytuacji? Po prostu musisz kupić pierwszy numer nowego pisma, CLICK! Znajdziesz w nim wiele przydatnych wiadomości, takich jak zasady funkcjonowania Internetu, czy budowa telewizorów. Zaprotestujesz, bo przecież to wszystko dobrze znasz. Rzeczywiście, umiesz posługiwać się Internetem, ale czy wiesz dokładnie, w jaki sposób DZIAŁA? Codziennie oglądasz telewizję, ale nie rozumiesz, do czego dokładnie służy kineskop? Odkrycie tajników tych pozornie prostych zagadnień może okazać się fascynujące! Uff... Zmęczyła Cię nadmierna dawka technicznych szczegółów? Nie martw się. W CLICKU! Jest także dużo więcej na rozrywkę. Opisujemy w nim bowiem najnowsze i najlepsze gry na PC i konsole oraz podajemy garść przydatnych kodów. Jednego możesz być pewien. Jeżeli zabierzysz nas ze sobą w podróż w XXI wiek, to na pewno nie będziesz się nudził.

Założa CLICKA!



THE NOMAD SOUL przeniesie Cię do krainy, w której szaleją przerażające Demony. Zachowanie ziemnej Krwi wymaga także korzystania z atrakcji w THEME PARK WORLD

ZAPOWIEDZI

- 4. **Diablo 2**
Najlepsza gra nadchodzącego roku!
- 6. **Shogun: The Total War**
Walka o władzę w średniowiecznej Japonii
- 7. **The Sims**
Jak zaopiekować się małą rodziną
- 7. **Gran Turismo 2**
Kontynuacja świetnych realistycznych wyścigów
- 7. **Battle Tanx**
Świat po wojnie atomowej

LISTA PRZEBÓJÓW

- 8. **Ułożona przez Was lista największych przebojów ostatnich miesięcy**

TEST

- 12. **Atlantis 2**
- 27. **Codename Eagle**
- 25. **Crash Team Racing**
- 25. **Extreme Biker**
- 14. **FIFA 2000**
- 20. **Final Fantasy 8**
- 23. **Gorky 17**
- 27. **Grand Theft Auto 2**
- 21. **Kurushi Final**
- 23. **Panzer Elite**
- 18. **Pizza Syndicate**
- 28. **Rally Championship 2000**
- 24. **Revenant**
- 28. **Sega Rally 2**
- 21. **Spyro 2**
- 16. **Theme Park World**
- 26. **The Nomad Soul**
- 22. **Unreal Tournament**

TRIX & TIPS

- 29. **Kody na Playstation**
- 30. **Driver - poradnik**
- 34. **Kody na PC**

SPRZĘT

- 37. **Know-How**
Telewizor w kawałkach
- 38. **Przegląd dziewięciu modeli telewizorów**
- 40. **Operacja Furby**
Rozbieramy Furby'ego na części

PROGRAMY

- 42. **Zrób własną okładkę na CD**
Jak dokładnie opisać swoje płyty
- 44. **Nowości**
Przegląd najciekawszych programów

POŁĄCZENIA

- 58. **Co mogą komórki**

INTERNET

- 46. **Jak działa Internet**
- 48. **Cafe Internet**
Przewodnik po kawiarniach internetowych

KINO/TV

- 50. **Tajniki dźwięków w „Gwiezdnym Wojnach”**
Nowy system odtwarzania dźwięku
- 52. **5 Minut Igora**
Narodził się prezentera programu „W Sieci”

EXTRA

- 10. **Tomb Raider 4**
Pierwszy rzut oka na nową Larę
- 56. **Gwiazdkowa CLICKakcja**
Prezenty do wygrania!
- 62. **Liczące kółka**
Historia komputera

INNE

- 54. **Fun**
Krzyżówka, żarty i historia pewnej oszustki
- 60. **Nowinki ze świata sprzętu**

DIABŁO



Od Początku Czasu siły Porządku i Chaosu zaangażowane były w nieustającą walkę, której wynik zdecydować miał o losie całego Stworzenia



Za chwilę czarnodziejka zrobi z robaki popiół

Teraz polem walki stał się Świat Śmiertelników. Diabło, Pan Terroru, najmłodszy z Trzech Głównych Potęg Zła, przebudził się z długiego snu pod powierzchnią ziemi. Zaprażył uwolnić swoich wygnanych braci: Mephisto i Baala. Przejął więc kontrolę nad małym zachodnim królestwem Khanduras. Zamieszkał w starożytnych katakumbach pod miastem Tristram i strachem podporządkował sobie jego mieszkańców.

Kiedy i Leoric, król Khanduras, znalazł się pod kontrolą piekielnej

mocy demona, pojawił się samotny bohater. Śmiałek zszedł w piekielne korytarze labiryntu pod Tristram i stanął przed Panem Terroru. Zdecydował się więc na największe poświęcenie - odrzucił własną duszę i zawarł w sobie esencję Diabła. Wiedział bowiem, że dusza Demona nigdy nie zostanie zniszczona. Miał nadzieję, że wystarczy mu siły i woli, żeby utrzymać Diabło w posłuszeństwie. Mylił się jednak bardzo. Nie tylko pomógł zwyciężyć demonowi, ale także na wieki zgubił własną duszę.

Tak właśnie wyglądała fabuła **DIABŁO** i jednocześnie wprowadziła nas do drugiej części.

W DIABŁO 2 możesz grać jedną z pięciu postaci. Do wyboru masz Amazonkę, Nekromancera, Paladyna, Czarodziejkę oraz Barbarzyńcę. Bardziej wybredni miłośnicy RPG mogliby uważać, że jest to mało wybór. Każdy z bohaterów będzie jednak posiadał swoje unikalne umiejętności. Mają one być ułożone w formie rozgałęzionego drzewa. Wraz z nabieraniem doświadczenia bohater uczy się kolejnych umiejętności.



Aura ułatwi przeżycie spotkania nawet z takimi mięsniakami

Czasiom
uciełka
jest
jedynym
rozsądnym
wyścikiem!



INFO

W Internecie (tak jak poprzednio), będzie można grać dzięki serwerom BATTLE.NET. Ich zmagają się nieuczciwi gracze, którzy tak modyfikują swoje postacie, że są one praktycznie niezwyciężalne. W DIABLO 2 zostaną więc wprowadzone tzw. postacie zniknięte. Będą one służyć wyłącznie do gry na BATTLE.NET. Informacje o nich będą przechowywane na serwerze i chronione hasłem. Druga kategoria to postacie obywateli, przechowywane na dyskach lokalnych komputerów i podatne na modyfikacje. Będą ich można używać w zabawie w Internecie, ale nigdy w grze z postaciami znikniętymi. BATTLE.NET będzie również dostępnym trybem przetranszowanego dla ekspertów, w którym po śmierci postać będzie nieodwracalnie skasowana. Korzystanie z BATTLE.NETU nie będzie płatne (wyciągając koszty połączenia), a w jednej grze będzie mogło brać udział do ośmiu osób jednocześnie.

i posuwa wzdłuż wybranej gałęzi rozwoju swojej postaci. Dzięki temu np. dwie Amazonki z tym samym poziomem doświadczenia mogą się specjalizować w zupełnie różnych dziedzinach. Każdy bohater będzie wyróżniał się również strojem, co jest niezwykle ważne w zabawie w kilku graczy.

W DIABLO 2 na pewno znajdą się elementy charakterystyczne dla gier typu RPG, tj. rozbudowane charakterystyki postaci. Po zebraniu odpowiedniej liczby punktów doświadczenia postać będzie awanso-

wała na wyższy poziom. Dzięki temu otrzymała dodatkowe punkty do swoich atrybutów (siły, magii, zręczności itp.) oraz umiejętności. Niektóre z nich zastrzeżone są tylko dla jednej klasy postaci, jej poziomu oraz tego, co dany bohater potrafi. Jedynie Barbarzyńca będzie mógł posługiwać się dwoma rodzajami broni na raz, nikt nie dorówna w posługiwaniu się magią Czarodziejce, a magia przyzywania Nekromancera. Amazonka to mistrzyni w strzelaniu z łuku i rzucaniu dzida.



W podziemiach będziesz walczyć zarówno z żywymi, jak i martwymi przeciwnikami



Takiego ognistego oddechu nawet najstraszniejszy smok by pozazdrościł



Amazonka wcale nie jest w tarapatkach. Zoraż połoty przeciwników jednym strzałem



Kule ognia to podstawowy argument przetargowy czarodziejek



Kościorupy są częstą spotykanymi przeciwnikami. Całe szczęście, że łatwo znaleźć na nie sposób

DIABLO 2 nie będzie wymagało akceleratora 3D, ale chętnie skorzysta z jego możliwości. Ma to poprawić jakość i szybkość wyświetlanej grafiki. Godny wspomnienia jest nowy i szybki system tworzący świat gry. Jest on na tyle szybki, że przy przechodzeniu np. z miasta do podziemi nie trzeba będzie prawie w ogóle czekać na doczytanie się lokacji. Inną jego zaletą jest zachowanie perspektywy - w czasie poruszania się bohatera drzewa znajdujące się na pierwszym planie będą przesuwać się szybciej niż tło.

Gra ukaże się na czterech kompaktach i ma być całkowicie spolszczona. Do nagrania głosów postaci zostaną zaproszeni profesjonalni aktorzy. Na razie nie znane są jednak żadne nazwiska. Nieoficjalnie wiadomo, że poważnym kandydatem do jednej z głównych ról jest - pewien bardzo popularny ostatnio młody aktor.

Do gry zostanie również dołączona podkładka pod mysz oraz przeznaczona dla początkujących graczy książka z systemem RPG, którego akcja rozgrywa się w świecie DIABLO.

DIABLO 2 jest niewątpliwie produktem, na który czekają prawie

wszyscy gracze. Niestety nie pojawi się pod choinką, nie będzie też premierą wczesnego początku roku 2000. Co jak co, ale cierpliwość na pewno jest cechą dobrego gracza...



Ale straszdyło! Czasami lepiej nie wiedzieć kogo za chwilę spotkasz w podziemiach



Z takich dobrze
wyszkolonych
samurajów będzie
składała się twoja
armia



Trening czyni mistrza! Nie oszczędzaj na budowach, służących do szkolenia swojej armii. Skąpstwo może być przyczyną klęski na polu bitwy



Spokojnie siedząca w rogu sali kobieta
może być morderczynią



Twoja sala tronowa - stanowisko
dowodzenia



Wydawanie rozkazów w grze trochę
przypomina partię szachów

SHOGUN TOTAL WAR

**Średniowieczna Japonia.
Kraj miodem i mlekiem
płynący. Oczywiście dla
tych, którzy byli u władzy**

Jako jeden z daimyo (japońskich książąt) stajesz do walki o tytuł szoguna i władzę w całej Japonii. Na osiągnięcie celu masz 150 lat. Bohater, którym zaczynałeś grę przeważnie nie dotrwa do tego radosnego momentu - umrze, zginie lub będzie zmuszony popełnić seppuku. Wtedy miejsce poprzedniego bohatera zajmą jego następcy.

Rozgrywka będzie składała się z dwóch odsłon. W części turowej podejmuje się

decyzje dotyczące szkolenia wojsk, polityki wobec konkurencji i rozbudowy kontrolowanych prowincji. Kandydat na szoguna musiał być przecież wytrawnym politykiem i doskonałym generałem (czasem korzystając też z usług ninja, płatnych zabójców). W podejmowaniu wszystkich decyzji pomagało mu trzech doradców: wojskowy, polityczny i ekonomiczny. Po powiększeniu imperium będziesz mógł przekazać im kontrolę nad poszczególnymi prowincjami.

Władzę nad nowymi regionami uzyskasz dzięki podbojom. Bitwy przeprowadzane są w stylu RTS i trzeba szybko podejmować decyzje. Oddziały w twojej armii będą działały jako całość (jeśli uciekają, to wszyscy razem), ale każdy (!) z samurajów zdobywa doświadczenie



Jako dowódca takiej liczby oddziałów możesz poczuć się pewnie. Jednak nigdy nie powinnieli lekceważyć przeciwnika



Nawet tylu samurajów nie przesądza o twojej wygranej. W czasie bitwy wszystko może się zdarzyć

osobno. W trakcie bitwy oddziały mogą przyjmować przeróżne formacje, np. kolumnę lub linię, co pozwala lepiej wykorzystać ich możliwości. Walka to jednak nie tylko otwarte starcia, ale także wykorzystanie szpiegów lub ninja. Zabicie wrogiego generała na pewno osłabi morale jego armii.

W grze ważną rolę będzie pełniła religia. Jeśli zdecydujesz się przyjąć chrześcijaństwo, otrzymasz broń palną i Portugalczyków lub uzyskasz pomoc w stannika papieża. Pozostanie przy budyzmie umożliwi korzystanie z usług mnichów-wojowników lub szpiega Geisshu. Broń palną otrzymasz jednak wtedy około 20 lat później niż chrześcijańscy daimyo.

Połączenie klimatu średniowiecznej Japonii z ładną grafiką i szybką akcją powinny sprawić, że Shogun stanie się przebojem.



Przybycie
Portugalczyków
zmieniło układ sił
w Japonii

PC	PSX	N64	DC	A
Shogun Total War				
Wysobowa mieszanka RTS i strategii turowej				
Premiera: Luty 00				
Electronic Arts/PS		1 - 16 graczy		
Shogun najbardziej przypomina WARHAMMER - DARK OMEN, ale zapowiada się znacznie lepiej				



W domu twojej rodzinki będziesz mógł wprowadzić różne zmiany

Szykuje się kolejny symulator życia, tym razem... człowieka! W THE SIMS twoim zadaniem będzie bowiem kierowanie losem rodziny (zwanej właśnie Sims). Pozornie wydaje się to łatwe, zwłaszcza e będziesz posiadał pełną kontrolę nad domem, w którym mieszkają twoi podopieczni. Zdecydujesz prawie o wszystkim: kolorze tapet, rodzaju podłogi, wyposażeniu mieszkania. Stworzone warunki mieszkaniowe wpływają na zachowania Sims. Nie dają jednak 100% pewności, że twoi podopieczni

The Sims

postąpią tak, jak chciałś. Każda z podległych ci osób będzie bowiem posiadała inne zainteresowania, osobowość, a nawet poziom intelektualny. Nie możesz też jej do niczego zmusić! Możesz jedynie stworzyć takie warunki, w których twoi podopieczni zdecydują się zrobić co zechcesz. Jeżeli twój Sim nie jest akurat w nastroju do sprząkania, możesz zasugerować mu wzięcie odświeżającej kąpieli, czy zrelaksowanie się przed telewizorem. Po pewnym czasie może zdołać go nakłonić do posprzątania.

Sims mają oczywiście także życie uczuciowe - będą się kochać, żenić, wychowywać dzieci - zupełnie jak w prawdziwym życiu.

Na koniec ciekawostka - przy użyciu specjalnego programiku możesz wprowadzić do gry swoje tapety, meble, czy inne elementy wyposażenia domu i obdarzyć Sima własną twarzą. Tylko czy wtedy będziesz na tyle okrutny, żeby zmusić go do sprząkania?



PC PSX N64 DC A

The Sims
Strategia Rodzima
Premiera: Zima 2000
Maks. 1 gracz

Wychowywanie własnej rodzinki. To brzmi ciekawie, tylko czy wystarczy ci cierpliwości do małych pupilków?

Tekst: Andrzej Cwiakiełda Cwajna



W GT2 najważniejsze będzie realistyczne odwzorowanie zachowania samochodów



W grze pojawiają się różne samochody, w tym 400 marek

Gran Turismo 2

W produkcję GRAN TURISMO 2 zaangażowani są ludzie, odpowiedzialni za pierwszą część gry, która była jednym z najlepszych realistycznych wyścigów na konsolę. GT2 ma być bardziej rozszerzeniem oryginału niż nową produkcją i podążać śladami swego poprzednika.

W oprawie graficznej GT2 na razie nie widać dużych zmian. Można być jednak pewnym, że do jej przedstawienia i tak wykorzystane zostaną wszystkie moce obliczeniowe konsoli.

Bardziej realistyczny będzie także ulepszony system sterowania. Do wyboru dostaniesz ponad 400 marek europejskich, amerykańskich i japońskich. Od typu samochodu wyraźnie ma zależeć jego sposób prowadzenia. Twórcy gry zapewniają, że ich samochody będą wiernie oddawały zachowanie swoich rzeczywistych odpowiedników. Oczywiście w rozkoszowaniu się grą na pewno duże zna-

czenie będzie miało użycie Dual Shocka, dzięki któremu odczuwa się wszystkie wstrząsy. Każdy samochód będzie mógł zostać zmodyfikowany i przystosowany do warunków terenowych oraz atmosferycznych. Projektanci przygotowują 40 tras wyścigowych. Ścigać się będzie można prawie wszędzie - zarówno na wąskich ulicach miast, jak i na otwartej przestrzeni. Poprawiona zostanie również inteligencja konsolowych kierowców i na pewno nie będzie łatwo wygrać.

PC PSX N64 DC A

Gran Turismo 2
Symulacyjna Wyścigi
Premiera: Luty 2000
Sony Interactive 1-8 graczy

Następca świetnych wyścigów. Specjalnie dla miłośników dużego realizmu na torach

Tekst: Dominik Marini Kruk



Ila ognia wystarczy do zmielenia budynku, który akurat znalazł się na drodze



Tęto to pojazd, który może łatwo wymusić pierwszeństwo na drodze

Battle Tanx

Gra ukazała się już kilka miesięcy temu na Nintendo64 i teraz czekamy na jej wersję na PlayStation. Do gry dodane zostaną całkiem nowe elementy: 40 misji zgrupowanych w kampaniach, 30 poziomów do gry multiplayer, nowe miasto, trzy nowe czołgi (w sumie będzie ich dziesięć) oraz nowe bronie.

Fabula przeniesie nas do świata po globalnej katastrofie, zniszczonego przez bomby atomowe. Ci którzy przeżyli, walczą między sobą o żywność, wodę, schronienie, benzynę oraz... kobiety. Ten ostatni element brutalnego współzawodnictwa jest o tyle ważny, że żeńską populację zdiesiątkował niezmiernie groźny wirus.

Zadaniem gracza będzie więc odszukanie i zdobycie pozostałych na świecie niewiast, zwanych Queen Lords. Bez nich zginie bowiem cała populacja. Cel można będzie osiągnąć dzięki ciężko uzbrojonej czołgowi,

którego siła ognia jest w stanie zmieść małe, ale też i całkiem duże miasto.

Rozbudowany tryb multiplayer ma pozwolić na kilka rodzajów rozgrywek, między innymi Deathmatch. Mapy mają przedstawiać istniejące miasta, np. Paryż, Waszyngton, czy Londyn. Zniszczyć będzie można wszystko w zasięgu wzroku.

Nigdy nie lubiłeś Big Bena? Teraz będziesz mógł na zawsze pozbyć się go z krajobrazu brytyjskiej stolicy.

PC PSX N64 DC A

Battle Tanx
Wojownicze Action
Premiera: I kwiecień 2000
300 1 gracz

Zabawa czołgiem w okrutnym świecie po katastrofie

Tekst: Dominik Marini Kruk

PREMIERY

NASTĘPNYCH MIESIĘCY:

Grudzień 1999

PC PSX N64 DC

Dalkatana
Action
Eidos Interactive

PC PSX N64 DC

Planescape Tourn.
RPG
Interplay

PC PSX N64 DC

Urban Chaos
Action-Adventure
Eidos Interactive

PC PSX N64 DC

Quake 3: Arena
Action
Activision

PC PSX N64 DC

Faust
Przygodówka
Cryo

Styczeń 2000

PC PSX N64 DC

Messiah
Action
Interplay

PC PSX N64 DC

Colin McRae Rally2
Wyścigi
Codemasters

PC PSX N64 DC

Leg.Ol Zelda:Gaiden
Action-Adventure
Sage

PC PSX N64 DC

Sheep
RTS
Empire

Luty 2000

PC PSX N64 DC

Diablo 2
RPG
Nas

PC PSX N64 DC

Vampire
Action
Activision

1 Driver

2

Tekken 3

3

Quake 2

4

Unreal Tournament

5

Need For Speed IV

Wasze

1

Driver

GT INTERACTIVE/LEM - PC, PSX

Przygoda w szeregu mafii z piskiem opon wjechała na pierwsze miejsce

2

Tekken 3

NAMCO/SONY - PSX

Kultowa bijatyka przegrała wprawdzie z grą na PC, ale walka była wydrwnana

3

Quake 2

ID SOFTWARE/LEM - PC, N64

Staruszek trzyma się dobrze na naszej liście. Konkurencja jednak dogania...

4

Unreal Tournament

GT INTERACTIVE/LEM - PC

Tytuł świeży jak ciepłe bułeczki. Mistrz Świata w grze multiplayer

5

Need for Speed IV

ELECTRONIC ARTS/IPS - PC, PSX

Czwarta część serii wyścigów dojechała na wysokiej pozycji

6

Baldur's Gate

INTERPLAY/CD PROJEKT - PC

Najwyższa pozycja gry RPG na waszej liście. Wrota do Raju!

7

Grand Theft Auto

TAKE 2/OPTIMUS - PC, PSX

Jak widać przypadła wam do gustu brutalna gra samochodowa

8

Tomb Raider III

EIDOS/MIRAGE/LEM - PC, PSX

Lara na miejscu ósmym. Ta panienka jednak na pewno ma większe ambicje

9

SW: Phantom Menace

LUCAS ARTS/LEM - PC, PSX

Rycerze Jedi wdrapali się całkiem wysoko. W końcu po ich stronie jest Moc

10

Final Fantasy VII

SQUARESOFT/SONY - PC, PSX

RPG, za które wiele osób oddałoby dużo więcej niż ostatnie pieniądze

most Wanted

Gry, na które czekamy

1

Quake 3: Arena (PC)

2

Diablo 2 (PC)

3

Gran Turismo 2 (PSX)

4

Daiikatana (PC)

5

Log. of Zelda: Gaiden (N64)

System

PC

1

Driver

GT INTERACTIVE/LEM

Action - 99 zł

2

Quake 2

ID SOFTWARE/LEM

FPP - 159 zł

3

Unreal Tournament

GT INTERACTIVE/LEM

FPP - 99 zł

4

Need for Speed IV

ELECTRONIC ARTS/IPS

Wyścigi - 99 zł

5

Baldur's Gate

INTERPLAY/CD PROJEKT

RPG - 159 zł

PLAYSTATION

1

Driver

GT INTERACTIVE/LEM

Action - 209 zł

2

Tekken 3

NAMCO/SONY

Bijatyka - 99 zł

3

Need for Speed IV

ELECTRONIC ARTS/IPS

Wyścigi - 199 zł

4

Tomb Raider III

EIDOS/LEM

Action-Adventure - 219 zł

5

SW: Phantom Menace

LUCAS ARTS/LEM

Action-Adventure - 309 zł

NINTENDO

1

Zelda: Ocarine of Time

NINTENDO

RPG - 249 zł

2

Star Wars Ep.I Racer

LUCAS ARTS

Wyścigi - 259 zł

3

Turok 2: Seeds of Evil

ACCLAIM

Action - 249 zł

4

Banjo - Kazooie

RARE/NINTENDO

Zręcznościówka - 249 zł

5

Quake 2

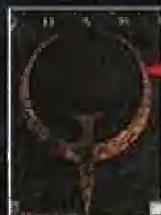
ACTIVISION

FPP - 259 zł

20



- 11 FIFA 2000**
EA SPORTS/IPS - PC, PSX
Kopanie wirtualnej piłki z końca tysiąclecia może być fascynujące



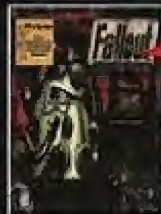
- 12 Resident Evil 2**
CAPCOM - PC, PSX
Klasyka horroru. Ruiny miasteczka, zombie i resztki dzielnego śmiałków...



- 13 Quake**
ID SOFTWARE/LEM - PC
Gra, która przetrwała szlaki sieciowym. FPP i do tej pory jest wielkim przebojem



- 14 Starcraft**
BLIZZARD/CD PROJEKT - PC
Dokonały RTS dla miłośników zręcznościowych strategii



- 15 Fallout 2**
INTERPLAY/CD PROJEKT - PC
Poważny klimat, zniszczony świat i katastroficzna wizja w doskonałym RPG



- 16 SW: Racer**
LUCASARTS/LEM - PC, N64
Szaleńcze wyścigi w krainach doskonałych znanych fanom Gwiezdnych Wojen



- 17 Soul Reaver**
EIDOS/MIRAGE/LEM - PC, PSX
Gra akcji, w której główną rolę gra wampir, bardzo rozczulony wampir



- 18 Settlers III**
BLUE BYTE/CD PROJEKT - PC
Małe ludziki budują swoje małe domki i toczą małe wojny. Zupełnie jak w życiu

- 19 Fallout**
INTERPLAY/CD PROJEKT - PC
Dokonały RPG w świecie, w którym życie nie życzy się największym wrogom

- 20 Diablo**
BLIZZARD/CD PROJEKT - PC
Zręcznościowy RPG z pewnym paskudnym Demoniem w roli głównej



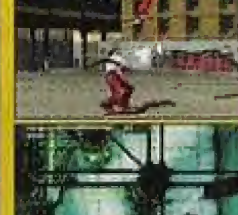
GRY NA BEZŁUDNA

NA WAKACJE NA BEZŁUDNEJ WYSPIE WZIELIBYMY ZE SOBĄ PLAYSTATION I TRZY GRY EIFFEL 65

Grupa EIFFEL 65 to trzech sympatycznych chłopaków, którzy mają na swoim koncie wielki przeboj „Blue (Da Ba Dee)”. Głównym bohaterem piosenki jest niebieski stworzek z niebieskiej planety. Teledysk do tego przeboju jest zrobiony w stylu zręcznościowców. Podejrzewaliśmy więc, że EIFFEL 65 to fan gier. Okazało się, że grają na PSX. Ciekawe, czy niebieskich!



- 1 Gran Turismo (PSX)**
Wyścigi. Sąsiedzi są dla nas absolutnym hitem i nie mają sobie równych



- 2 Tekken 3 (PSX)**
Świetna bijatyka, najlepsza gra tego rodzaju. Do tego doskonała do zabawy we dwie osoby



- 3 Metal Gear Solid (PSX)**
Ta gra zrobiła na nas bardzo duże wrażenie. Spodobał nam się jej szpiegowski klimat

NAJŚWIEŻSZE PRZEBJOJE



- 1 Tomb Raider IV**
EIDOS/MIRAGE/LEM - PC, PSX
Lana powraca. Kolejny raz. Tak samo piękna, a nawet młodszą. Trzeba przyznać, że ma klasę!



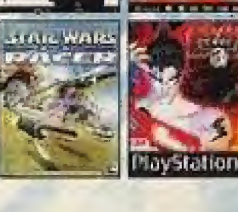
- 2 Final Fantasy VIII**
SQUARE/SONY POLAND - PSX
Epicka opowieść o przyjaźni, miłości i poświęceniu. Oplacało się czekać tyle czasu, zanim gra zostanie wydana w Europie



- 3 FIFA 2000**
EA SPORTS/IPS - PC, PSX
Jubileuszowa odsłona najdawniejszej gry piłkarskiej. Wprowadzona trochę zmian, ale gra się bardzo miło



- 4 Theme Park World**
ELECTRONIC ARTS/IPS - PC, PSX
Zabawna gra strategiczna, której ukłosa rozgrywa się w Wesołym Miasteczku. Kompnijcie przeboju THEME PARK



- 5 Atlantis 2**
CRYG/CD PROJEKT - PC
Jedna z nielicznych obecnie klasycznych przygodówek. Bardzo dobra i do tego profesjonalnie spakowana!

GAMEBOY

- 1 Harvest Moon GB**
NINTENDO
Symulacja - 149 zł
- 2 Top Gear Rally**
KEMCO
Wyścigi - 159 zł
- 3 Super Mario Land**
NINTENDO
Zręcznościówka - 149 zł
- 4 Tetris**
NINTENDO
Logiczna - 129 zł
- 5 Turok 2: Seeds of Evil**
ACCLAIM
Zręcznościówka - 149 zł

DREAMCAST

- 1 Sonic Adventure**
SEGA
Zręcznościówka - 249 zł
- 2 Ready 2 Rumble**
AMIDWAY
Boks - 249 zł
- 3 Virtual Fighter 3tb**
SEGA
Bijatyka - 249 zł
- 4 Sega Rally 2**
SEGA
Wyścigi - 249 zł
- 5 House of the Dead 2**
SEGA
Action - 249 zł

CLICK! AKCJA!

Lista w CLICK! powstaje dzięki Waszym głosom! Dlatego też czekamy na listy, w których zgłoszycie jakie gry powinny się na niej znaleźć. Nasz adres to: CLICK! Al. Stawów Zjednoczonych 53, 04-028 Warszawa. Wśród głosujących wylosujemy nagrody.

TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

Pięć tysięcy lat później Lara Croft odkryła więzienie boga i niesławdomie go uwolniła (ach ta zachłanność...). Wypełniła się starożytna przepowiednia o powrocie Seta. Panna Croft musi teraz użyć całej swojej wiedzy i wszystkich umiejętności, żeby ponownie uwięzić boga i ocalić świat przed zagładą.



TOMB RAIDER 4 jest dziełem zespołu, który z poprzednimi częściami przygód Lary nie miał nic wspólnego. Dzięki temu gra nie powtarza kilku największych wad swoich poprzedników.

Przede wszystkim zmniejszono lokacje, dzięki czemu Lara na każdym etapie nie musi przebiegać wielu kilometrów. Większy nacisk położono na kontynuowanie jednego wątku przygody. Teraz od początku gry

Młoda Lara prezentuje się rewelacyjnie. Gdyby nie te kucyki, to już na pierwszy rzut oka byłoby wiadome, że wyrosła z niej bohaterka

wiesz, co jest ostatecznym celem, do którego musisz doprowadzić Larę. Poziomy są krótsze, nie tak nużące i skomplikowane jak to się zdarzało w poprzednich częściach. Między poszczególnymi etapami można także obejrzeć animowane scenki.

Lokacje mają więcej szczegółów i dzięki temu nie wyglądają już tak sterylne. Niestety, większość przedmiotów jest jakby przybita do podłogi i nie można ich nawet poruszyć. Porozrzucone w bibliotece papiery nawet lekko się nie unoszą, kiedy Lara szybko koło nich przebiega.

W każdej kolejnej odsłonie swoich przygód Lara zdobywa nowe umiejętności oraz staje przed większymi wyzwaniem. W tej części np.

INFO

Lara od A do Z

A Atykrokrata. Wychowana w dzungli przez mnicha samotnika, tranie zapasy z alligatorami, miodowa na kija madupkie jaszczurki z wykłanymi oczkami. Wszystko to oczywiście robi z gracją damy.
B Bluz. Rozmiar 34D i cienie rolnie.
C Chirurg plastyczny. Jedyń przyjaciel Lary.
D Dzwonzący uryk Lary. Dla wielu ostatni widok przed wyprawą w krainę wiecznych łowów.
E Edo. przykrywka dla działań Lary.
F Film. Ekpa udaje się na zdjęcia w piwni i tyle ich widziano. Poszukiwania trwają.
G Gwiazda. Kiedy spada z uniwersa, wypowiedź życzeń.
H Humor. Jego poczucie u Lary nie stwierdzono.
I Ty możesz zostać fanem Lary!
J Jaka. Rozmowa, która wróciła do podłask. Lara preferuje długie monologi.
K Kung-Fu. Jeden z wielu stylów walki, których Lara nie zna.
L List. "Droga redaktor: ja choć więcej pisała z Larą, przylitcie mi wykopu Lary, choć Larę z dedykacją Podpisano Zdzisław".



M Mężczyźni. Lara chyba nie wie.

co to takiego (plotki głosz, że pan archeolog jest mizoginny).

N Niekończąca się opowieść.

O Odkrywa. Odkrywa to, czego jeszcze nikt nie odkrył. A potem zaczyna opowiadać.

P Przepowiednia Nostrodamusa głosi: „W roku 2153 dane nam będzie grać w Tomb Raider XXXXX. Almost The Last Unfinished Special Business Gold Second Edition Extra 4D”.

R „Rozbójników czterdziestu i Lara Baba”. Arabskie tłumaczenie tytułu Tomb Raider.

S Skandal z pojawieniem się Lary w Playboy’u.

T Taki z Lary archeolog jak z Nerona artysta.

U Uwaga! Naczelny piramidolog Nefchoplek II uprzedza: "Gwiazdo nety, znówu Larali!"

W Wieria, wielbiel szalenie, nosi w torbie wszystkie części Lary. Uwaga! Omijać z daleka! X Xena wojownicza. Lara po podziach musi jakoś dorobić.

Y Yes. Ostatni przedstawiciel gatunkużagajni porabony blaskiem lampy błyskowej aparatu Lary w Tomb Raider 1.

Z Żeby cię tak słak trafił - ostatnie słowa bezżelne-go przeciwnika Lary.

„Jest cieniem na słońcu, zsyłającym plagi, jego gniew pożera lądy i będzie nieustanny”.

Tak brzmi egipska legenda, opisująca złego boga Seta. Horus, syn światła, wywiódł go w pole i uwięził w ukrytym grobowcu



Uh Oh



Szkielety będą deptały Larę po postęku. Pakowanie ich nie będzie takie proste. Pani archeolog nie ma posiadać przecież żadnej broni. „Uh. Oh”...

Taki widok na pewno nie zdziwi tych, którzy znają Larę. Dla niewtajemniczonych wyjątkowo: panna Croft tylko pozornie wygląda niewinnie. Dla jej przeciwników oblicza...



Ciekawo, co to za znaki? W tej części zagadek będzie więcej, niż poprzednio i będą trudniejsze do rozwiązania.



Tym razem Lara nie będzie musiała mieć kondytyj maratończyka. Poranny są najszybciej i nie trzeba po nich tyle biegać.



Czasami przyda się także powada nie prawa Jardy. Lara egzamin na pewno zdała za pierwszym razem.

W tej części Lara upodobała sobie gimnastykę na linach.



Niektóre przedmioty znajdujące się w grobowcu przeraziłyby każdego. Lara ma jednak zółdek równie wytrzymały, jak mięśnie.

doskonale radzi sobie z linami: może się po nich wspinać, używać ich do schodzenia, czy łapać je w powietrzu. Może również w różny sposób otwierać drzwi: napierać na nie barkiem, przesuwając wielki kołowrotek, strzelać w skomplikowany mechanizm z woreczków z piaskiem. To tylko niektóre z pomysłów pojawiających się w grze.

Lara nauczyła się również używać celownika i dzięki temu bardziej precyzyjnie strzela. Pojawia się także opcja prześwietlania, podczas której Lara staje się przezroczysta i możesz przez nią obserwować okolicę.

W tej części można także korzystać z plecaka i łączyć różne przedmioty, np.: założyć na pistolet celownik laserowy czy połączyć dwie części monety.

Nowym elementem w TR4 jest również dziennik Lary, do którego możesz zajrzeć w każdej chwili. Znajdują się w nim mapy, wskazówki do rozwiązywania zagadek oraz notatki na temat twoich dotychczasowych osiągnięć.

Natomiast zupełną rewelacją jest pojawienie się w grze młodej Lary. Szesnastoletnia panna Croft uczestniczy bowiem w części treningowej gry.

Lara tym razem znalazła godnych siebie przeciwników. Są to m.in. szkielety, które mogą stanąć kością w gardle nawet dzielnej pani archeolog. W egipskich katakumbach nasza bohaterka napotka też różne mitologiczne straszidła i potwory.

Kamera podczas pokazywania akcji wykonuje ładne i płynne ruchy. Nawet w korytarzach i ciasnych przejściach zawsze możesz obserwować to, co z twojego punktu widzenia jest najistotniejsze.

Rezultatem zastosowania nowej techniki tworzenia postaci są ich bardzo gładkie i smukłe kształty. W sylwetce Lary nie widać żadnych wielokątów czy ostrych krawędzi. TR4 obsługuje bowiem environment bump mapping (mapowanie środowiskowe). Dzięki temu można bardzo sugestywnie modelować wypukłości i chropowatości.

W TR4, wydawałoby się wyeksploatowany już pomysł, zostało tchnięte nieco życia. Jest to jednak ten sam, stary, dobrze znany TOMB RAIDER.

PC	PSX	N64	DC	A
Tomb Raider 4 Grobowe Action Adventure				
165 zł	Eidos Mirage	1 gracz		
Min.: Pentium 233, 16 MB RAM Win 95, Zet., Pentium II 300, 32 MB RAM, Win 95				
Dźwięk	Grafika	Fizyka		
Więcej pozycji, mniej biegania, ciekawsze zagadki Jeśli oczekiwales innej gry, niż poprzednia część, będziesz zadowolony				
Lara wraca do Egiptu. Zmian jest sporo, ale nie są one rewolucyjne				

Atlantyda zatopiona została już dawno temu, ale historia rodu Setha nie zakończyła się razem z upadkiem wyspy. Potomek dzielnego bohatera, podobnie jak jego ojciec, znalazł się w niezłych tarapatach

Atlantis II

Latający statek, znany już z poprzedniej części gry, prezentuje się niesamowicie



Największe zmartwienie Indian było niezbyt chętni do kontaktów z ludźmi bogowie, a także nieurodzaj kukurydzy



Oto jedno z kilku wcieleń twojego bohatera. Tym razem jest on irlandzким mnichem



Ostatnia królowa Atlantydy. Historia zatopienia wyspy na pewno nie będzie obca dla tych, którzy grali w poprzednią część ATLANTIS



Rozwiązanie jednej z trudniejszych zagadek. W ten sposób trzeba ułożyć drogę, po której bohater dobiegnie do rzeki. Fragmenty można obracać, klikając na nie przyciskiem myszy

Atlantyda to tajemnicza kraina, w której można napotkać różne niezbyt miłe niespodzianki. Sekrety zatopionego królestwa strzeżone są bowiem wyjątkowo starannie. Nie zmienia to jednak faktu, że musisz dowiedzieć się o nich jak najwięcej

Na niebie nad irlandzkim klasztorem pojawiła się dziwna gwiazda, która nie znikła nawet podczas dnia. Być może zjawisko to odpowiedzialne jest za różne tajemnicze wydarzenia, np. utratę głosu przez jednego z mnichów

Chińskie Piekło nie należy do najprzyjemniejszych. Do złudzenia przypomina znane nam urzędy, w których petent biega od jednego okienka do drugiego i usiłuje załatwić ważne sprawy. Jak widać takie piekło jest w każdej krainie...

Od pewnego czasu gatunek klasycznych przygódówek przeżywa kryzys. Twórcy gier doszli chyba do wniosku, że nie opłaca im się robienie produktów, w których głównym zadaniem gracza jest rozwiązywanie skomplikowanych zagadek. Wolą dodawać elementy przygodówkowe do gry akcji. Co masz jednak zrobić, jeżeli nie chcesz w przerwach między rozwiązywaniem zagadek biegać z karabinem i przeskakować z jednej platformy na drugą? Odpowiedź jest prosta. Zagraj w ATLANTIS 2.

Druga część świetnej przygodówki nie odchodzi bowiem daleko od konwencji swojego poprzednika. Dobra przygodówka nie zasługiwałaby na swoją nazwę, gdyby nie zawierała ciekawej fabuły.

W ATLANTIS 2 nie brakuje niespodziewanych zwrotów akcji. Tym razem wcielasz się w rolę młodego Teniego, potomka występującego w poprzedniej części Setha. W mroźnej krainie spotykasz dziwnego człowieka, który niezbyt składnie mówi coś o przeznaczeniu i Szafarze Światła. Okazuje się, że to dopiero początek dziwnych zdarzeń. Odpowiedzi na dręczące cię pytania będziesz musiał bowiem poszukać w paru krainach. Wcielisz się także w kilka zupełnie różnych postaci. Przeznaczenie zaprowadzi cię do krainy Celtów, do Chin, na Jukatan, czy do ruin Atlantydy. Przeżyjesz wiele niebezpiecznych przygód, ale

wyjdiesz cało z niejednej opresji.

Można powiedzieć (w przenośni i dosłownie), że tajemnica, którą musisz rozwiązać jest kosmicznej wagi. Dlatego też nie będzie łatwo dojść do końca gry. Trzeba będzie nieźle wysilić umysł i rozwiązać sporo bardzo ciekawych zagadek. W ATLANTIS 2 jest pełno trudnych wyzwań. Zagadki należą do kilku rodzajów i dzięki temu nie stają się monotonne. Czasami trzeba odnaleźć jakiś przedmiot, innym razem wykazać się zręcznością połączoną z inteligencją. Nie zabraknie też trudnych zagadek logicznych. Niektóre z nich mogą nawet dorównać

TIS 2 te dwa elementy stoją na naprawdę wysokim poziomie. Widać, że największy nacisk autorzy położyli na przedstawienie twarzy postaci. Był to najbardziej krytykowany element poprzedniej części. Tym razem twarze napotykanych ludzi wyglądają naprawdę dobrze, czasami przypominając nawet dobrze wykonane zdjęcia. Reszta grafiki również zasługuje na pochwałę. Każda z krain ma swój odpowiedni klimat, a niektóre animacje zapierają dech w piersiach. W Krainie Umarłych warto popływać łódką po wodzie, chociażby tylko po to, żeby obejrzeć jak przedstawione są fale.

nymi osobami, a reszta całkowicie się ignoruje. Napotkane osoby wypytuje się o przedstawione w formie ikonki postaci, przedmioty lub miejsca. Od czasu do czasu można też w czasie rozmowy podjąć jakąś decyzję (np. czy udać się na wycieczkę do Krainy Umarłych). Brakuje jednak kilku wariantów możliwych odpowiedzi na pytania napotykanych osób.

Pewne niedopracowania występują też w kierowaniu postacią. Zamiast prosto do drzwi musisz czasami np. zboczyć bardziej w lewo, a dopiero potem skierować się tam gdzie zamierzałeś. Takie błędy wymuszone są jednak przez wysoką jakość grafiki i animacji.

Program musi bowiem przeprowadzić cię tylko przez dopracowane fragmenty krainy.

Mimo niewielkich niedociągnięć ATLANTIS 2 na pewno spodoba się miłośnikom przygódówek.

Zwłaszcza, że sprzedawany jest za tak

niską cenę. Nie bez znaczenia dla sukcesu tej gry na pewno będzie także fakt jej spolszczenia. W przypadku przygódówek jest to bardzo duża zaleta.



sławnej układanki z totemem w ACE VENTURA, która prześladowała wielu graczy. Podobną skalą trudności cechuje się układanka z biegającym Indianinem (jej rozwiązanie zamieściliśmy na obrazku). Czasami trzeba się również wykazać dużą pomysłowością, jak np. w zagadce ze znalezieniem w krainie z książki miecza dla króla.

Rozwiązywanie nawet najciekawszych zagadek mogłoby szybko zirytować, gdyby nie były one ładnie przedstawione, a zmaganiom nie towarzyszyła miła dla ucha muzyka. W ATLANTIS 2

Na pochwałę zasługuje również muzyka. Zmienia się ona w zależności od rodzaju krainy, w której przebywa bohater. W Irlandii można posłuchać tradycyjnych celtyckich rytmów, a na Jukatanie indiańskich. Muzyka, mimo że klasyczna, została zaaranżowana w nowoczesny sposób. Czasami ma się ochotę przerwać grę i poświęcić się jedynie słuchaniu podkładu muzycznego, który robi naprawdę duże wrażenie.

Szkoda tylko, że nie jest możliwa zbyt duża interakcja ze spotkanymi postaciami. Można porozmawiać tylko z wybra-

PC	PSX	N64	DC	PI
Atlantis 2 Klasyczna Przygodówka				
79 zł	Gry/GD Projekt	1 gracz		
Min.: Pentium 200, 32 MB RAM, 70 MB HD Zal.: Pentium II 300, 64 MB RAM, 70 MB HD				
Dźwięk 5 Grafika 5 Frajda 5				
<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="margin-right: 10px;"> Ciekawa fabuła, dobre zagadki, piękna grafika i bardzo ładna muzyka </div> <div style="margin-right: 10px;"> Pojawiające się czasami trudności ze sterowaniem postacią </div> </div>				
Bardzo dobra propozycja dla wszystkich miłośników klasycznych przygódówek				

5

INFO

ATLANTYDA

● Według legend Atlantyda była olbrzymią wyspą na Oceanie Atlantyckim (położoną na przeciwko Cieśninie Gibraltarskiej), którą bogowie zatopili wieki temu. Powodem ich gniewu miał być wysoki poziom rozwoju technicznego na wyspie, który mógł zagrozić panowaniu nieśmiertelnych. Naukowcy twierdzą natomiast, że jeżeli Atlantyda kiedykolwiek istniała, to mogła ją zalopić wielka fala wywołana przez trzęsienie ziemi.

● Jeżeli nie grałeś w pierwszą część gry, to zawsze możesz to nadrobić. ATLANTIS została bowiem wydana w serii Strefa Niskich Cen. Jest całkowicie spolszczona i kosztuje jedynie 39,90 zł. W pierwszej części gry bohaterem jest młody Seth, który musi rozwiązać tajemnicę zaginięcia Rhei, królowej Atlantydy.

Już na początku gry można podziwiać ładną grafikę. Efekt jest tym większy, że bohater może obracać się o 360 stopni i nawet spoglądać w piękne rozgwieżdżone niebo



Narowisty koń należy do jednego z celtyckich bohaterów gry

FIFA
2000

**EA Sports postanowiła
wkroczyć w rok 2000
z nową odsłoną jednej
z najpopularniejszych gier
sportowych**

Specjalnością EA SPORTS są sportowe gry zręcznościowe. W miarę upływu czasu kolejne produkty coraz wierniej oddają atmosferę danych dyscyplin. Wpływ na ten sukces mają również lepsze możliwości komputerów, zwłaszcza w zakresie grafiki.

Dzięki wykupieniu przez producenta praw od federacji piłkarskiej FIFA, w grze pojawiają się nazwiska prawdziwych piłkarzy. Dużo przyjemniej prowadzi się drużynę, w której występuje Andrzej Juskowiak, a nie np. Rysiek Zezowiak.

W FIFA 2000 pojawiają się aktualne składy 450 drużyn z 15 lig świata (Polskę reprezentuje tylko Widzew) oraz ponad 40 reprezentacji państwowych. W tej ostatniej grupie znalazła się również nasza drużyna z zawodnikami końcowej fazy eliminacji do Mistrzostw Europy.

Ciekawym pomysłem jest możliwość rozgrywania meczów z udziałem 42 najlepszych drużyn naszego wieku, zarówno klubowych jak i państwowych. Można więc doprowadzić np. do spotkania reprezentacji Węgier z roku 1954 z gwiazdami Arsenalu z lat 1970-71. Mecz wygląda wtedy jak odtwarzany ze starej, wyblakłej taśmy filmowej. Również wygląd stadionów i krój strojów zawodników są odpowiednie do reprezentowanego przez nich okresu.

Kolejną nowinką jest możliwość prowadzenia wybranego zespołu w kolejnych sezonach. Bierze się jednocześnie udział w rozgrywkach ligowych oraz w pucharach krajowych i europejskich.

Trudno nie porównywać FIFA 2000 do jej poprzedniczki, która była bardzo udaną i dopracowaną grą. Co można było ulepszyć lub zmienić w tak dobrej pozycji?

Wprowadzono zmiany, które producenci określili jako taktyczne spowolnienie tempa gry. W poprzedniej części bardzo ważna była gra zespołowa. Była ona koniecznością przy szybko dobiegających obrońcach, którzy wymuszali dużą liczbę

*Piłkarze
w efektywny
sposób cieszą
się ze
zdobytych
ważnych goli*



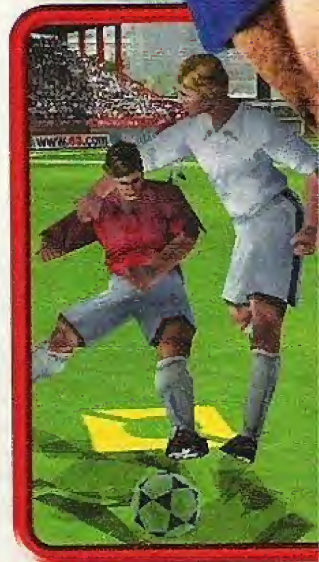
*Możliwość zastaniania piłki
pozwala graczom na czas. Nie ma
jednak znaczenia przy ataku*



*Nazwisko Ronaldo
nie pojawia się w
FIFA 2000. Jego
miejsce w drużynie
Brazylia zajmuje
tajemniczy
„zawodnik
z numerem
dziewiątym”*

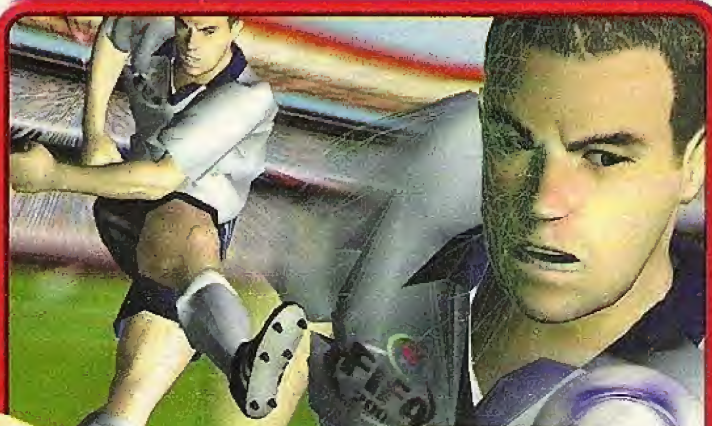


Widzew Łódź kontra Barcelona. Nasi są już pod bramką Hiszpanów. Strzał z około ośmiu metrów to prawdziwy test umiejętności bramkarza



*Nie jest tajemnicą, że współczesna
nożna zawiera również elementy z*





Z okazji powstania FIFA 2000 Robbie Williams nie tylko napisał piosenkę, ale też udaje piłkarza

INFO

Motion Capturing

Twórcy FIFA 2000 bardzo dużą wagę przykładają do starannego oddania realizmu zmagania na boiskach. Jednym z jego ważnych elementów jest wygląd i sposób zachowania zawodników. Postacie, które w dzisiejszych czasach pojawiają się w grach sportowych, w niczym nie przypominają sztywnych kukielek, występujących parę lat temu w grach tego typu. Do odwzorowania zachowań piłkarzy zaproszono sławnych zawodników oraz użyto techniki Motion Cap-

turing. Piłkarz był ubierany w specjalny strój z przyczepionymi czujnikami, dzięki którym można było później odwzorować każdy jego ruch. Podczas etapu produkcyjnego przebrani ludzie wyglądali może nieco śmiesznie, ale ostateczny rezultat jest godny podziwu. W FIFA 2000 można oglądać bardzo realistyczne zagrania: zwody, drybling, czy wspaniałe strzały głową. Udało się nawet oddać charakterystyczne ruchy Robbiego Williamsa, który nakręcił teledysk do piosenki promującej grę EA Sports.



Przybyło gry na pograniczu faulu. Nie należy się zatem dziwić, że „jedenastki” zdarzają się bardzo często



Wśród licznych zespołów klubowych jest tylko jeden polski - Widzew Łódź. I nawet kody nie udostępnią ci kolejnych...



Biało-czerwoni cieszą się z wygranej. Szkoda, że na koniec nie ma powtórek kilku najciekawszych sytuacji z meczu

podani i sprawny drybling. W FIFA 2000 pole do popisu mają natomiast indywidualności a bramki bardzo często padają po przebojowych rajdach pojedynczych zawodników. Wynika to między innymi z faktu, że przejęcie piłki jest teraz dużo trudniejsze. Oprócz tego zawodnicy najczęściej grają na zasadzie „krzyca swego” i łatwiej jest przebiec z piłką dłuższy odcinek niż podać ją koledze z drużyny.

Z drugiej strony przy takiej rozgrywce zwiększa się liczba brutalnych fauli. W grach sportowych do tej pory unikano jednak przedstawiania takich elementów, jak np. przepychanki na boisku czy pociąganie za koszulki. Teraz twórcy FIFA 2000 wprowadzili je w celu lepszego oddania sytuacji, która panuje teraz na boiskach.

Uproszczone również sterowanie. Zmniejszono liczbę klawiszy sterujących, zrezygnowano z części dotychczasowych zagrań, inne zgrupowano pod wspólnym przyciskiem. Wykonanie dryblingu nie wymaga już małego zręcznych palców.

Znacznie bogatsze są możliwości ustalania taktyki drużyny. Można wcześniej opracować własne sposoby rozgrywania stałych fragmentów gry.

Nowy styl rozgrywki wielu doświadczonym fanom poprzedniej części może wydać się zbyt uproszczony. Mogą oni również narzekać na konieczność stosowania mało zespołowego stylu gry.

Powyższe zmiany nie wpłynęły jednak negatywnie na przyjemność, którą można czerpać z gry w FIFA 2000. Dalej jest to bardzo dobra gra sportowa, ze wspaniałą oprawą graficzną i muzyczną. FIFA 2000 w swojej nowej odsłonie nie straciła nic z atrakcyjności. Na pewno znajdą się gracze, którym nowa część słynnej serii przypadnie do gustu bardziej niż poprzednia. Zwłaszcza, że znajdują w niej kilka naprawdę wartościowych elementów, zwiększających realizm rozgrywki.



Zamieszanie pod bramką. Wtedy najczęściej można zobaczyć efektowne zagrania głową

PC PSX N64 DC A

FIFA 2000
Półka Zręcznościowa

99 zł EA Sports/IPS 1-8 graczy

Min.: Pentium 166, 16 MB RAM, 50 MB HD
Zal.: Pentium 200, 32 MB RAM, 100 MB HD

Doświadczenie: 5 Graфика: 5 Dźwięk: 5

Gra dopracowana pod każdym względem, bardzo dobra gra i muzyka

Mniejsza liczba zagrań, trudne podania zmniejszają znaczenie gry zespołowej

Kolejna odsłona najlepszej zręcznościowej gry piłkarskiej. Zmieniona, ale nadal świetna

5



Za chwilę przez tę bramę ruszy tłum spragnionych zabawy dzieci. Oczywiście, jeżeli twój park jest wystarczająco atrakcyjny



Zaginione Królestwo przypomina trochę film Jurassic Park. Atrakcje są w nim jednak bardziej przyjazne dla zwiedzających



theme PARK WORLD™



Dziewczynce najbardziej spodobał się nowy kostium. Nic dziwnego. Ubranko fajnie świeci w ciemnościach

Chciałbyś się nieźle zabawić?

Nic łatwiejszego - zbuduj swoje własne wesołe miasteczko, a potem skorzystaj z jego atrakcji

Pierwsze co rzuca się w oczy po uruchomieniu THEME PARK WORLD, to bajecznie kolorowa szata graficzna. Każde z czterech rodzajów wesołych miasteczek ma swój niepowtarzalny klimat. W Zaginionym Królestwie dominują prehistoryczne atrakcje (np. Małpi Szal i Dino Jazda), które mają wiele wspólnego z dinozaurami. Z kolei w Świecie Halloween nawet budki z napojami są w kształcie nietoperza, nie wspominając o już o takich urządzeniach jak Dynio Ruzela czy Opad Szczepny. Atrakcji w Parku Kosmicznym i Krainie Czarów nawet nie da się opisać - to po prostu trzeba zobaczyć! Dodatkową

atrakcją jest możliwość skorzystania z każdego urządzenia w miasteczku - wsiadasz i bawisz się na całego!

Drugim ważnym plusem gry jest łatwość kierowania całym wesołym biznesem. Budowanie nowych atrakcji jest dziecinnie proste. Wszystkie obiekty można obracać i bez trudu dopasować ich wejścia do układu drózek. Jeżeli się pomylił lub zmienił zdanie, to zawsze możesz przenieść atrakcję w inne miejsce. Wytaczanie ścieżek również nie nastręcza problemów. Jeśli chcesz postawić kilka takich samych budowli, nie musisz za każdym razem korzystać z menu. Wystarczy kliknąć na obiekcie, trzymając wciśnięty CTRL i kopia gotowa.

Można także dowolnie zmienić funkcjonowanie każdej z budowli w miasteczku. Chcesz podnieść cenę napojów? Zwiększyć ilość soli we frytkach, a może ograniczyć szybkość karuzeli? Nic łatwiejszego - po prostu klikasz na wybranym obiekcie i możesz robić co dusza zapagnie.

Bez wyszkolonego personelu wesołe miasteczko bardzo szybko zamieni się w ruinę. Jeżeli zatrudnisz niezłych specjalistów, to Komicy szybko rozbiją tłoczony w kolejkach do urządzeń dzieci. Mechanicy naprawią urządzenia, a Naukowcy wymyślą nowe atrakcje lub udoskonalą już istniejące. Bardzo przydatna jest możliwość wyznaczenia każdego pracownikowi rejonu działania. Dzięki temu wzrasta wydajność pracy i unika się sytuacji, kiedy na jednym szczeblu kręci się trzech Dozorczych, a gdzieś indziej nie ma kto posprzątać brudnych toalet. Można także ręcznie przenosić pracowników w dowolne miejsce i znacznie szybciej reagować w sytuacjach awaryjnych. Ale uważaj! Nadmierne wykorzystywanie podwładnych grozi strajkiem!

Bardzo fajnym pomysłem jest wprowadzenie w grę tzw. złotych biletów.



Hurrraa! Otworzyli Wesołe Miasteczko! Będzie można pokreślić się na karuzelach, pośmiec i wydać ostatnie pieniądze z kieszonkowego!

TIPSY

Jak zbudować wesołe imperium

- Kupno nowych atrakcji oraz zatrudnianie najlepszych pracowników sporo kosztuje. Wpływy z biletów często nie wystarczą na pokrycie wydatków, dlatego koniecznie trzeba stawiać budki z napojami, sklepy z pamiątkami i inne tego typu budowle, zapewniające dodatkowe dochody. Czasami przynoszą one nawet ponad połowę zysków z całego parku! Warto także wykonywać dodatkowe zadania, np. sprzedawać sto pamiątek w 60 dni. Nawet jeśli obniżysz cenę i niewiele zarobisz na samych pamiątkach, to nagroda w pełni ci to zrekompensuje.
- Konkursy mogą stanowić pokaźną część twoich dochodów. Musisz jednak metodą prób i błędów ustawić właściwą wysokość nagród oraz odpowiednie prawdopodobieństwo ich wygrania.

Otrzymujesz je za wykonanie określonych zadań, np. przyciągnięcie do parku pewnej liczby zwiedzających. Tylko one umożliwiają ci kupno specjalnych atrakcji. Dostajesz za nie również złote klucze, dzięki którym możesz wybudować nowy rodzaj wesołego miasteczka (np. dotarcie do Kosmicznego Parku wymaga ich aż 5!).

Sądziś, że twoje miasteczko jest doskonałe? Zajrzyj na internetową stronę producenta gry. Można obejrzeć na niej galerię parków rozrywki graczy z całego świata, a także ściągnąć je na własny komputer. Możesz także udostępnić swoje wesołe miasteczko innym graczom i poczekać na ich opinie.

Jedynym minusem THEME PARK WORLD jest brak możliwości automatycznego zlecenia naprawy, jeżeli wartość Niezawodność spadnie poniżej wyznaczonego poziomu. Mechanicy reagują dopiero wtedy, kiedy atrakcja się zepsuje. Często musimy „ręcznie” wysłać mechanika, żeby naprawił rozspajającą się lub już zepsutą atrakcję.

Gra wciąga tak bardzo, że dopiero głośno „Wstawaj do szkoły!” sprowadza na ziemię i zmusza do błyskawicznego wyłączenia komputera.



Wesołe Miasteczko w świetle Halloween? Dzieciom spodoba się wszystko. Nawet paskudny pajak i kościsty Opad Szczeny



Małpie szaleństwo. Siadamy w bananie, zapinamy pasy, a potem świat zaczyna się kręcić. Szybko, coraz szybciej!



Nadchodzą... Male, wstrętne potworki

PC	PSX	N64	DC	PL
Theme Park World Strategia na wesoło				
99 zł		Bullfrog/IPS	1 gracz	
Min.: Pentium 200 MMX, 32 MB RAM, 300 MB HD. Zal.: Pentium II 300, 64 MB RAM, 300 MB HD, akcelerator 3D				
Grafika 5		Dźwięk 5	Fajda 5	
Wspaniały klimat gry, kolorowa grafika, profesjonalne tłumaczenie Konieczność ręcznego wysyłania mechanika do naprawy				
Wesoła zabawa dla wszystkich. Możliwość przejażdżki każdą atrakcją to prawdziwa frajda				

Tekst: Andrzej „Cfivajaleczka” Cwolina

TEST



Ten smutny pan jest nieporządanym gościem

PIZZA SYNDICATE

Fajnie jest mieć własną pizzerię. Można przyrządzić każdą pizzę i najeść się do woli. Rzeczywistość, zwłaszcza wirtualna, nie jest jednak tak sielankowa, co możesz sprawdzić grając w PIZZA SYNDICATE



Dobrze położona pizzeria zapewni ci pokaźną liczbę klientów. Jeśli przeprowadzisz kampanię reklamową, to ludzie będą walić do ciebie drzwiami i oknami

INFO

Pizza Connection

Już kilka lat temu pojawiła się na PC-ty gra PIZZA TYCOON, która jest pierwowzorem obecnego produktu. W nowej wersji poprawiono szatę graficzną, ale idea została taka sama.



Kiedyś marketing był dużo prostszy



Miasto też wyglądało nieco skromniej



Mrówki, kalmary, pasikoniki, robaki. Co kraj, to obyczaj



Oto przykład sprawnej firmy przewozowej. Wywozimy wszystko - w końcu za to nam płacą

Szef pizzerii musi mieć nie lada talent. Bombą posługuje się tak samo sprawnie jak walkiem



Dużo zielonego zielska, trochę czosnku i wszyscy będą zjadać się ze smakiem



Bez skutecznej kampanii marketingowej twoja pizzeria zapewne będzie świeciła pustkami



Do opisanie wszystkich twoich zdolności wystarczy 14 pasków. Podobno życie jest skomplikowane



We właściwie zaprojektowanej pizzerii można obsłużyć do kilkunastu osób jednocześnie



Misje transportowe są bardzo proste. Wystarczy dojechać we wskazane miejsce i nie dać się złapać. Ile jednak razy można robić prawie to samo?

Zarządzanie siecią pizzerii to twardy orzech do zgryzienia. W grze wcielasz się w rolę menedżera takiego interesu, a twoim zadaniem jest - jak to zwykle w życiu bywa - pokonanie konkurencji i osiągnięcie sukcesu.

Będziesz musiał podejmować wszystkie decyzje związane z funkcjonowaniem każdej pizzerii. Na twoją głowę spadnie obowiązek wyboru lokali i ich umeblowania oraz doboru personelu. Najważniejszym zadaniem będzie jednak opracowanie nowych przepisów na pizzę, do czego na pewno przydadzą się dane dotyczące upodobań różnych grup konsumentów. Jednak nawet z tymi informacjami skomponowanie nowej pizzy nie jest proste, bo poza doborem składników liczy się także ich ilość oraz ułożenie. Kiedy wreszcie uda ci się wymyślić kilka smakowitych kompozycji, masz już za sobą najtrudniejszy etap gry. Potem czeka cię już tylko rozbudowa imperium. Nie rezygnuj jednak z eksperymentowania z przepisami. Komponowanie nowych rodzajów pizzy to jeden z najfajniejszych elementów całej gry.

Nawet najlepszy lokal można spisać na straty, jeśli nikt nie wie o jego istnieniu. Twoim pizzeriom na pewno przyda się skuteczna kampania promocyjna, która przyciągnie nowych klientów. Część marketingowa gry została opracowana bardzo starannie. Do wyboru jest kilka

agencji reklamowych, specjalizujących się w określonych reklamach, np. telewizyjnej i kinowej. Poza opracowaniem reklamy możesz także zlecić wykonanie badań marketingowych i w ten sposób poznać upodobania smakoszy, co zwiększy skuteczność twoich działań.

Po ustawieniu swojej sieci na prostej drodze wiodącej do sukcesu, będziesz mógł zająć się ciemnymi interesami. Na początku wybierasz syndykata, do którego się przyłączysz albo zakładasz własny. Jako czarny charakter możesz w walce z konkurencją stosować nieczyste chwyt (np. dosypać środków przeczyszczających do pizzy). Przeciwnicy jednak nie pozostaną ci dłużni. Dzięki przynależności do świata przestępczego będziesz mógł zarobić dodatkowe, nieco „przybrudzone”, pieniądze - oczywiście można je później wyprać... Otrzymasz je za wykonanie rozmaitych misji zleczanych przez innych przestępców.

Niestety, ta część gry jest mało ciekawa.

Zadania generalnie ograniczają się do dwóch kategorii: trzeba coś gdzieś zawieźć lub też napaść na jakiś obiekt. Misje samochodowe wyglądają niemal identycznie i nudzą się bardzo szybko. Drugi typ zadań jest nieco bardziej urozmaicony. Wadą misji jest także niska inteligencja komputerowych podwładnych i niedopracowane sterowanie ich poczynaniami.

Atrakcyjność zabawy nieco psują niektóre dziwne ograniczenia. Kiedy zrezygnujesz z magazynu w lokalu, to pozostanie po nim niemożliwe do wyko-

Szeroki uśmiech jest jeszcze bardziej podejrzany od ponurej miny.



Tips

Start

Zacznij od średniego lokalu - większości klientów spodoba się nowoczesny styl. Ustal godziny pracy personelu w taki sposób, żeby pizzeria była czynna cały dzień. Szybko wymyśl kilka uniwersalnych przepisów na pizzę.

Reklama

Opłaca się przeprowadzić badania marketingowe. Najbardziej przydatne są dane dotyczące wizerunku „młody”, który wykorzystany w reklamie pozytywnie wpłynie na jej odbiór przez większość grup klientów.

Finanse

Na początek wybierz bank „Pożyczkowy Rekin” - będziesz mógł zadłużyć się aż do 100 tys. Staraj się nie przekroczyć tej kwoty, bo wzrosną płacone odsetki.

rzystania wolne miejsce. W każdym z lokali można zatrudnić do 7 pracowników (nie wystarczy to do obsłużenia wszystkich klientów), a w menu może znaleźć się tylko 13 przepisów na pizzę! Oprócz tego zyski z pizzerii pojawiają się bardzo wolno i rozbudowa imperium postępuje etapami: kilka minut aktywności przy tworzeniu nowego lokalu, a potem zabijanie czasu szukaniem nowych smakowitych receptur. Wszystko to sprawia, że gra po pewnym czasie staje się nieco monotonna.



Tekst: Andrzej „Cjwajineczka” Cwalina

FINAL FANTASY VIII było legendą już ponad pół roku temu, zanim jeszcze gra trafiła na sklepowe półki w Japonii. Jest to tytuł, którego nie wypada nie znać



Zell, jeden z twoich towarzyszy, demonstruje umiejętności sztuk walki



Każda misja poprzedzona jest bardzo szczegółową odprawą

FINAL FANTASY VIII



Spotkanie z Lewiatanem skończy się dobrze tylko dla jednej ze stron



Wysysając magię z przeciwnika uczysz się nowych czarów

Seifer - dzielny rycerz czarodziejki, naiwny marzyciel i wieczny przegrany. Za każdym razem dostaje po nosie

Na temat FF8 można napisać bardzo wiele. Dużo słów o wspaniałej i pięknie zrobionej grafice, systemie magii, czy dopracowanym sposobie walki. W takiej recenzji mógłby jednak umknąć uwadze najważniejszy element tej gry. Wystąpił on już wcześniej w FINAL FANTASY 7 i to dzięki niemu nawet najbardziej zagorzali przeciwnicy tzw. japońskiego RPG musieli przyznać, że gra ma w sobie to „coś”, które sprawia, że nie można się oderwać od monitora.

Elementem tym jest głębia fabuły. W przeciwieństwie do wielu innych gier w FF8 bohaterowie to osobowości bardzo realne i złożone. Lubią się bawić, mają różne poczucia humoru, przeżywają załamania i wątpliwości. Z czasem poznajemy ich radości i smutki, przeszłość, obawy oraz motywację postępowania. Fabuła gry koncentruje się bardziej na postaciach niż na samych wydarzeniach. Bohaterowie przez dwa pierwsze dyski uganiają się po świecie i załatwiają różne sprawy, które nie mają nic wspólnego z ich główną misją. O swoim prawdziwym wrogu dowiadują się dopiero na początku trzeciego dysku. Można nawet odnieść wrażenie, że jest to próba

sztucznego wydłużenia scenariusza. Czas ten służy jednak do bliższego poznania i zrozumienia postępowania bohaterów. Zanim ukończą

swoją przygodę, będą musieli pokonać własne słabości, zrozumieć o co walczą oraz uwierzyć w przyjaźń. Złożone osobowości postaci najlepiej widać na przykładzie głównego bohatera, Squalla. Jest on członkiem elitarnego korpusu SeeD. Można o nim powiedzieć wiele, ale na pewno nie to, że jest miły. Bardziej ponuro, egoistycznego i zamkniętego w sobie bohatera jeszcze nie było. Swoje wątpliwości i wahania ukrywa przed ludźmi. Do czasu, kiedy spotka pewną piękną kobietę...

Świat FF8 to również połączenie magii z zaawansowaną technologią. Squallowi nie raz przysięga, że nie będzie się z nikim zmierzył, ale kiedy zostanie też wystrzelony na stację orbitalną. Kiedy dochodzi do starcia, przynosi się na trójwymiarowe polowanie a zmagania podzielone są na tury.

Podstawą do używania magii są GF-y (Guardian Force - dosłownie: strażące). Są to potężne istoty, które można otrzymać, ukraść lub stoczyć z nimi walkę. Raz pokonana istota przylączy się do drużyny i wzywana przy jej boku. Również dzięki GF-om bohaterowie mogą rzucać zaklęcia.

Recenzja FF8 można zapełnić całą smotą. To jednak na pewno nie wyczerpie tematu. W tę grę po prostu trzeba zagrać samemu.

Najważniejsze postaci gry



Squall Leonhart
główny bohater gry. Poznajemy go, kiedy ma 17 lat i ucieka się do elitarnego oddziału. Jest egoistyczny i zamknięty w sobie



Rinoa Heartilly
księżniczka, zawzięta bojowniczką ruchu oporu. Impulsywna, często podejmuje nieprzemyślane i opłakane w skutkach decyzje. Wybranka Squalla Leonharta.



Seifer Almasy
od najmłodszych lat konkurent Squalla Leonharta. Nigdy nie został członkiem elitarnego SeeD. Niezależny charakter, prawie nikt nie miał na niego żadnego wpływu



Edea
potężna czarodziejka, matrona, żona Cida. Prowadziła sierociniec, w którym wychowała się zdecydowana większość bohaterów Final Fantasy VIII

PC	PSX	N64	DC	A
Final Fantasy 8 Poważne RPG				
199 zł	Square/Sony Poland	1 gracz		
wykorzystuje Memory Card, Dual Shock				
Grafika 6	Dźwięk 5	Fajda 6		
Dokonała fabuła, bardzo ładna grafika, ciekawe opracowany system walki i używania magii				
Tylko jeżeli nie lubisz japońskich RPG, możesz być zawiedziony grając w tę grę				
Kolejna część klasyki gatunku. Dla tej gry wiele osób zapragnie kupić Playstation				

Jak na ironię, KURUSHI FINAL jest grą ciekawą i zajmującą. Na pierwszy rzut oka wydaje się jednak produktem bardzo skomplikowanym. Jej zasady są jednak bardzo proste. Jako mały człowieczek wysadzasz w powietrze toczone się w twoim kierunku bloki i w ten sposób unikasz zmiżdżenia. Musisz pozbyć się wszystkich bloków z wyjątkiem czarnych. Cała zabawa przebiega dwuetapowo. Najpierw minuje się pole, które wysadza się po wroceniu na niego klocka. Poza czarnymi blokami są jeszcze bloki zielone. Wysadzenie jednego z nich zaminowuje pole na zielono. Taką minę odpala się drugim przyciskiem i niszczy ona wszystkie bloki, które znajdują się w sąsiedztwie jej pola.

Platforma, po której biega ludzik jest zawieszona w czarnej pustce i składa się z sześciennych bloków. Kiedy wysadzasz czarny klocek, platforma zwięza się i zmniejsza tym samym pole do manewrów. Prawidłowe odparcie fali bloków nagradzane jest natomiast poszerzeniem platformy o jedną linię pól. Do końcowego wyniku liczy się również liczba ruchów, które wykonałeś zanim zniszczyłeś wszystkie bloki. Nagrodą za najlepsze rozwiązanie jest napis PERFECT i dodatkowy bonus punktowy.

Po skończonej rozgrywce gra przelicza - w sobie tylko znany sposób - liczbę zdobytych punktów na IQ gracza. Na początku można doznać lekkiego szoku. Okazuje się bowiem, że problemem jest przekroczenie magicznej liczby 10. Na pewno nie wpłynie to dobrze na twoje samopoczucie. Jednak po opanowaniu odpowiedniego schematu postępowania twoje IQ na pewno gwałtownie wzrośnie.

KURUSHI FINAL

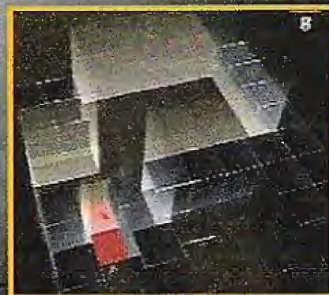
Kurushi w wolnym tłumaczeniu oznacza bolesny, dotkliwy, męczący. Trudno o bardziej zniechęcający tytuł dla gry, do tego logicznej. Całe szczęście, że niewiele osób w Polsce zna japoński

Grafika nie ma okazji zachwycić. Na ile sposobów można bowiem przedstawić przetaczające się klocki? Twórcy starali się jednak jak mogli. Próba poprawienia sytuacji jest platforma, której wypolerowana powierzchnia odbija ładnie zarówno zbliżające się bloki, jak i sylwetkę naszego bohatera. Efektownie animowana jest również postać małego sapera i eksplozje klocków.

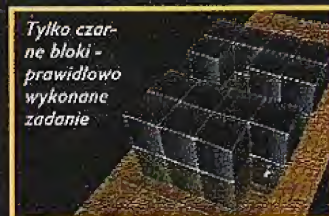
Kiedy chcesz grać z drugą osobą, ekran dzielony zostaje na dwie części. Wygrywa ten gracz, który dłużej utrzyma się na platformie. Szkoda tylko, że czynności jednego gracza w żaden sposób nie wpływają na grę drugiego. KURUSHI FINAL jest ciekawą grą, którą warto polecić wszystkim graczom. W końcu od czasu do czasu warto oprócz palców, pogimnastykować także umysł.



Musisz uważać na czarne bloki - ich zniszczenie może cię się skończyć



Czasem trzeba nieźle się napocić, żeby rozwiązać łamigłówkę



Tylko czarne bloki - prawidłowo wykonane zadanie

Kurushi Final			
Zręcznościówka - Łamigłówka			
179 zł	SCEI / Sony Poland	1-2 graczy	
• wykorzystuje Dual Shock, Memory Card			
Dźwięk 3	Grafika 4	Fajda 4	
<p>Wciągająca zabawa, możliwość tworzenia własnych plansz</p> <p>Słabo rozwiązany tryb multiplayer, niezbyt ładna grafika</p>			
Ciekawa propozycja dla wszystkich miłośników gier logicznych			
			4

SPYRO 2 GATEWAY TO GLIMMER

Bohaterem gry jest tytułowy, mały, fioletowy smok Spyro. Posiada on małe skrzydełka do szybowania i jak na smoka przystało ziele ogniem. Jest też bardzo pojętnym uczniem.



Przedostanie się do następnego poziomu wymaga niezłego wysiłku



Spyro nie zawsze może liczyć na gorące powitanie

Razem ze zbliżającą się Gwiazdką na rynku pojawia się dużo bajecznie kolorowych gier. SPYRO THE DRAGON 2 to jeden z takich produktów

Od napotkanych postaci uczy się w lot wielu nowych umiejętności. Potrafi np. nurkować i wspinać się. To wszystko potrzebne jest mu do odnalezienia drogi do Krainy Smoków.

Wskaźnikiem samopoczucia naszego pupilka jest kolorowa ważka latająca tuż obok jego głowy. Kiedy jej kolor ciemnieje, Spyro nie czuje się najlepiej. Po pokonanych przeciwnikach zostają jednak motyle, które połyka ważka i od razu lepiej wygląda.

Druga część SPYRO THE DRAGON to gra platformowa, oparta na niezbyt skomplikowanym pomysle. Smok musi zebrać w różnych krainach jak najwięcej kolorowych kryształków, pokonać podłych przeciwników i od czasu do czasu rozwiązać jakąś zagadkę logiczną. Wszystko to w naprawdę bajecznej oprawie.

Niestety, gra nie jest niczym więcej jak odświeżoną, ulepszoną i rozbudowaną częścią pierwszą. Krainy są oczywiście rozleglejsze niż poprzednio, a fabuła bardziej skomplikowana. Spyro jednak nawet porusza się w ten sam sposób jak w pierwszej części.

Spyro ma skrzydełka i małe różki. Jak widać jego twórcy upodobał sobie fioletowy i złoty kolor w różnych odcieniach. Dzięki temu Smok wygląda bajecznie kolorowo

Spyro 2			
Bajeczna Platformówka			
199 zł	Sony Poland	1 gracz	
• wykorzystuje Dual Shock, Memory Card			
Dźwięk 4	Grafika 4	Fajda 4	
<p>Ładnie wykonana, zabawna gra</p> <p>Brak znaczących zmian w stosunku do pierwszej części</p>			
Następne, ale takie same jak poprzednio przygody smoka			
			4



Historia pokazała, że gry FPP (First Person Perspective) najczęściej przyjemności dają w trybie multiplayer, w którym za jednym zamachem może bawić się wiele osób



Dwóch na jednego - nie ma rady, wezwij posiłki albo uciekaj



Unreal TOURNAMENT



W misjach drużynowych najważniejsza jest dobra współpraca



Przed wyborem misji dowiadujesz się, gdzie będziesz walczył

Na początku był DOOM, ale dopiero QUAKE doprowadził do narodzin nowej subkultury graczy sieciowych. Jak grzyby po deszczu zaczęły pojawiać się klony tego ostatniego tytułu, jednak tylko nieliczne mogły z nim konkurować. Wtedy pojawił się UNREAL. Był na tyle podobny do QUAKE, żeby skorzystać na jego popularności i na tyle różny, że stanowił miłą odmianę. Dalsza ewolucja gier FPP poszła w kierunku rozgrywek sieciowych. Obecnie na bliższym i dalszym horyzoncie pojawiły się dwie gry, walczące o miano Tego Najlepszego. Pierwszy to QUAKE 3: ARENA, drugi UNREAL TOURNAMENT.

Mimo że przeznaczony do gry multiplayer, UT sprawdza się też w trybie dla jednego gracza. Rolę przeciwników przejmują wtedy tzw. boty - postacie sterowane przez komputer. Na wielkie uznanie zasługuje niezwykle inteligencja



W Capture the Flag ktoś zawsze powinien zostać w bazie na straży

botów, które mogą mieć kilkanaście poziomów zaawansowania. Komputerowi przeciwnicy zachowują się odpowiednio do charakteru przeprowadzanej misji. Wybrać można DeathMatch (w skrócie: zabijaj i nie daj się zabić), grę zespołową, atak na bazę, dominację (zdobycie i utrzymanie kilku kluczowych punktów na mapie), zdobycie flagi (należy dostać się do bazy przeciwnika, zabrać flagę i wrócić z nią do swojej bazy), ostatni stojący (wygrywa ten, kto zostanie się na placu boju) oraz Insta-Gib DeathMatch (każde trafienie jest śmiertelne). Wszystkie rodzaje rozgrywki posiadają unikalne mapy. Lokacje są doskonale zaprojektowane, zawierają sporo szczegółów, takich jak np. tajemne skrzynki. Każdy tryb zabawy można modyfikować bez względu na rodzaj zadania (np. zmienić wielkość grawitacji, czy dodać wszystkim zawodnikom po rakietnicy). Ustawia się także m.in. limit czasu, liczbę drużyn, określa, czy ogień wewnątrz drużyny zadaje obrażenia, ustawia kontrolę nad postaciami w powietrzu, czy ustala zasady tworzenia drużyn.

Prawdziwa walka zaczyna się jednak w momencie połączenia się z Internetem.

To tam spotykamy prawdziwych graczy i możemy przekonać się, na co się zdały samotne godziny ćwiczeń z botami. Przygotowywane są liczne statystyki najlepszych graczy i przeprowadza się turnie-

je oraz zawody z bardzo atrakcyjnymi nagrodami.

Walka na bitewnej arenie nie jest ograniczona żadnymi sztywnymi zasadami. Wygrywa szybszy, celniejszy i lepiej uzbrojony. Akcja jest szybka, strzały celne, a zabawa niesamowita. UT dostarcza chyba maksimum przyjemności, jaka możliwa jest w czasie zabawy w Internecie.

Gra stawia niestety bardzo duże wymagania sprzętowe. Bez dobrego Pentium 2 i 64 MB pamięci przyjemność z niej czerpana może zostać szybko zastąpiona przez irytację.

Na razie UNREAL TOURNAMENT jest klasą sam dla siebie, konkurencyjny QUAKE 3: ARENA nie ujrzał jeszcze światła dziennego. Ocenie końcowej brak więc punktu odniesienia. Jest ona jednak w pełni zasłużona.

Rodzaje broni



Pulse Gun
Przypal swojego przeciwnika!



Impact Hammer
Sprawdza się tylko na bliskie odległości



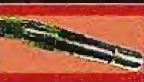
Redeemer
Strzela zdalnie sterowanymi rakietami



Flak Cannon
Z bliska lepszy niż rakietnica



Translocator
Przydatny do szybkiej ewakuacji



Minigun
Morderczy ciągły ogień



Enforcer
Można strzelać dwoma na raz



GES Bio Rifle
Pluje zieloną wybuchową mazią



Shock Rifle
Nie ma jak porządku elektrowstrząs



Rocket Launcher
Tej broni raczej nie trzeba przedstawiać



Sniper Rifle
Wystarczy jeden celny strzał, np. w głowę



Ripper
Zabójczy w małych pomieszczeniach

PC	P5	N64	DC	A
Unreal Tournament Mistrz Świata Akcji				
99 zł	GT Interactive/LEM	1-16 graczy		
Min.: Pentium 233/AMD K6, 32 MB RAM, Win 95, 32-bit; Pentium II 300, AMD K6-3, 64 MB RAM, Win 95, 32-bit; Voodoo 2/Riva TNT.				
Dźwięk	6	Grafika	5	Fajda
<p> Doskonały tryb multiplayer, wysoka inteligencja botów, doskonała muzyka Na słabszych komputerach chodzi niezbyt płynnie. Traci się przyjemność z gry </p>				
<p>Na konkurencyjny produkt o tej samej jakości trzeba będzie jeszcze trochę poczekać</p>				
				6

Wiele aż się kurzy!
Pewnie zgubił broń

Panzer Elite

Jeśli nie boisz się przeważających sił wroga i długich godzin spędzonych przed monitorem, to dołącz do pancерnej elity!

PANZER ELITE

Panther G



Niemiecki czołg Panthera - najbardziej z kociaków

ma się jednak wrażenie, że cały świat jest odrobinę zbyt kolorowy.

W bitwie często bierze udział kilkadziesiąt pojazdów, piechota oraz wsparcie artyleryjskie. Ważne jest więc podejmowanie szybkich decyzji. Jeden błąd i z twojego plutonu zostaną dymiące wraki. Brakuje niestety misji treningowych i początkujący gracze muszą uczyć się sztuki dowodzenia już na polu walki.

Mimo niedociągnięć Panzer Elite jest jednym z najlepszych symulatorów pancernych ostatnich lat.

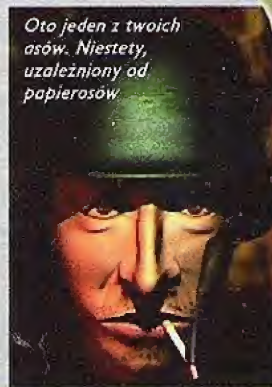
PC	PSX	N64	DC	A
Panzer Elite Pancerny Symulator				
139 zł Wing Simulations LEM 1 gracz				
Min.: Pentium 233 MMX, 32 MB RAM, 374 MB HD. Zał.: Pentium II 233, 64 MB RAM, 374 MB HD, akcelerator 3D				
Dźwięk 4 Grafika 5 Frajda 5				
<p>😊 Doskonała grafika, wysoki realizm gry, duża ilość pojazdów</p> <p>😞 Brak misji treningowych jest dużym utrudnieniem dla początkujących</p>				
Propozycja dla wszystkich miłośników pancernych bitew i Drugiej Wojny Światowej				
				5



Tam gdzie latają kule, zawsze najbardziej dostaje się piechocie



Widok z czołgu. Do krzaków nie oplaca się strzelać, ale za nimi ukrywa się przeciwnik



Oto jeden z twoich asów. Niestety, uzależniony od papierosów



Przejazd czołgów przez wioskę. Jak widać w czasach wojny nikt nie pamięta o trawnikach

Symulatory broni pancерnej nie goszczą często na półkach sklepowych. Najnowszy przedstawiciel tego gatunku, powinien jednak zadowolić nawet najwybredniejszych wirtualnych pancerniaków.

PANZER ELITE przeniesie cię w czas Drugiej Wojny Światowej. Jako dowódca plutonu czołgów (amerykańskich lub niemieckich) przemierzysz szlak bojowy od kampanii afrykańskiej, poprzez front włoski po walki we Francji w 1944 roku. W grze dowodzi się całym plutonem, a nie tylko jednym czołgiem. Każdy z nich posiada załogę, która z czasem zdobywa większe doświadczenie. Do zadań dowódcy należy m.in. dbanie o modernizację pojazdów.

Autory gry starali się jak najwierniej odtworzyć realia wojny pancерnej z tamtego okresu. Trzeba przyznać, że doskonale im się to udało. Dokładnie odwzorowano 80 typów jednostek: od lekkiej broni przeciwpancernej po artylerię i czołgi (aż 18 typów). Do modelowania ruchu pojazdów wykorzystano oryginalne specyfikacje techniczne oraz relacje byłych czołgistów. Pojazdy czasami gubią gaśienice, a o szarzy pancерnej przez podmokły teren lepiej od razu zapomnieć.

Starannie opracowano również oprawę graficzną gry. Wszystkie pojazdy wyglądają doskonale i łatwo je zidentyfikować nawet ze sporej odległości. Również wykonanie zabudowań nie budzi żadnych zastrzeżeń. Czasami

Jeżeli chcesz poczuć w żyłach więcej adrenaliny, wybierz się na wypławę do Lubina. Przeżyjesz tutaj fascynującą przygodę z pogranicza fantastyki i horroru.

Kiedys w tym polskim mieście mieścił się super tajny radziecki ośrodek badawczy. Wiele lat po opuszczeniu go przez dawnych właścicieli zaczęły dziać się w nim dziwne rzeczy. Pierwsza grupa żołnierzy i naukowców wysłana do Lubina przez służby wywiadowcze NATO przepadła bez wieści. Tym razem stworzono więc zespół złożony wyłącznie z żołnierzy sił specjalnych. Jego dowódcą został Sullivan - Kanadyjczyk, który posiada także solidne wykształcenie z dziedziny bioinżynierii i genetyki. Do pomocy przydzielono mu Jarka Owicza z Polski oraz Thiere Trantigne z Francji. Odpowiednio przygotowani i wyposażeni wkroczyli do akcji, której z pewnością nie zapomną do końca życia.

Na tę właśnie misję wyruszasz w GORKY 17. Razem z trzyosobową grupą komandosów możesz podziwiać doskonale wykreowany obraz opuszczonego i zniszczonego miasteczka. Również towarzysząca akcji muzyka świetnie buduje nastrój grozy. Nie raz poczujesz, jak ciarki przechodzą ci po plecach.

GORKY 17 łączy w sobie elementy RPG i strategiczne. Charakter przygodowy ma poszukiwanie śladów działalności radzieckich naukowców. Podczas starć z mutantami gra zmienia się w strategię, w której rozgrywka podzielona jest na tury. Można więc spokojnie zaplanować akcję i dobrze wykorzystać skromne siły. Zaletą gry są także niewygórowane wymagania sprzętowe, mimo że opracowanie graficzne stoi na wysokim poziomie.

GORKY 17

Oddział sił specjalnych NATO przeciwko przerażającej tajemnicy, którą kryją w sobie ruiny tajnego ośrodka badawczego armii radzieckiej



Nie ma to jak urocz miasteczko w piękną sierpniową noc. Prawda, że wygląda jakoś tak znajomo? W końcu Lubin to polskie miasto

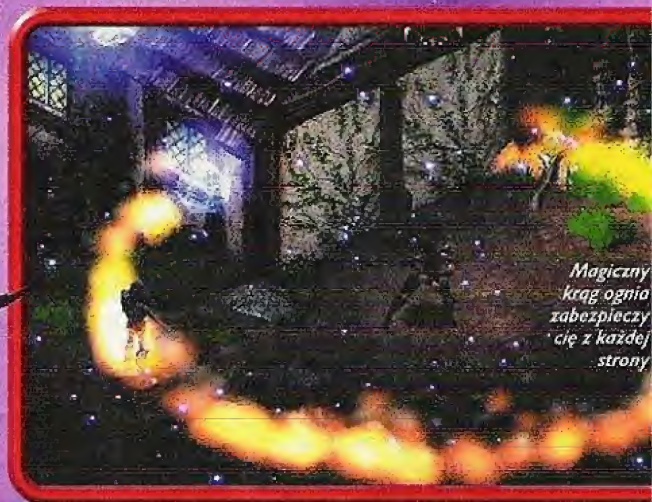


Oto członkowie oddziału specjalnego: Sullivan, Owicz i Trantigne



Taka ważna akcja, a ja nie mam co na siebie włożyć

PC	PSX	N64	DC	PL
Gorky 17 Zmutowana Strategia				
69,95 zł Metropolis/Topware 1 gracz				
Min.: Pentium 200 MMX, 32 MB RAM, 100 MB HD. Zał.: Pentium II 233, 64 MB RAM, 100 MB HD				
Dźwięk 5 Grafika 5 Frajda 5				
<p>😊 Ciekawa fabuła, doskonała grafika i dźwięk, umiarkowane wymagania sprzętowe</p> <p>😞 Nie można sobie postrzelać do woli, bo szybko zabraknie amunicji</p>				
Bardzo dobre połączenie elementów strategii i RPG, potrafi na długo wciągnąć				
				5



Magiczny krąg ognia zabezpieczy cię z każdej strony



Revenant jest specjalistą w przyzywaniu czekucji. Jak na razie na widowni, ale kto wie...



Czarnoksiężnik po prawej będzie źródłem wielu kłopotów

INFO

REVENANT vs DIABLO 2

REVENANTA ogłoszono konkurentem DIABLO 2. Obie pozycje są jednak na tyle różne, że nie powinny wchodzić sobie w parę. DIABLO 2 będzie posiadało tylko niektóre cechy RPGa. REVENANT jest przykładowym przedstawicielem tego gatunku. Różnie wyglądają też systemy walki w obu grach. W DIABLO 2 liczy się ilość, podczas gdy w REVENANCIE jakość. Świat REVE-



NANTA jest pełny jasnych barw, a DIABLO 2 będzie utrzymane w mrocznym klimacie. Wygląda więc na to, że nie dojdzie do oczekiwanego pojedynku dwóch kolosów.

Bardzo dobre RPG? Może być tak ładne jak okładka książki fantasy, posiadać system walki w stylu gry akcji oraz szczegółowe charakterystyki klasycznego RPG-a. I martwego bohatera

Revenant. Zważ tak każdego, kto umarł i został ponownie przywołany. Wraz z nowym życiem dostał nowe imię: Locke. Kiedyś był potężnym wojownikiem, lecz utracił te wspomnienia. Teraz musi służyć swoim panom, związany mocą zaklęcia wezwania. Jego wskrzeszenie nie było dziełem przypadku i stanowi dopiero początek dłuższej historii. Na razie wszystko owiane jest mgłą tajemnicy. Do poznania prawdy Locke będzie musiał utorować sobie drogę siłą. Starcia z silnymi przeciwnikami zajmą ci dużo czasu. Na całe szczęście system walki

opracowany jest wręcz rewelacyjnie. Locke może kierować się twarzą w stronę przeciwnika i jednocześnie poruszać się we wszystkich kierunkach. Dzięki temu może zataczać wokół przeciwnika koła, atakować wypadami (jest ich kilka rodzajów - m.in. z obrotami, piruetami), blokować, robić uniki bądź uciec w dowolnym momencie. Podczas walki nie istnieje sytuacja, w której bohater stoi w miejscu jak słup, młóćąc czym popadnie i dzielnie przyjmując ciosy.

W grze wykorzystany został system graficzny, umożliwiający tworzenie bardzo efektownych zjawisk świetlnych. Magiczne wyładowania, błyski i migotanie wyglądają naprawdę imponująco. Walka przypomina znane z konsol trójwymiarowe bijatki, w których broń postaci tnąc powietrze zostawia za sobą przeźroczystą poświatę. Każdy celny cios zadany przez

naszego bohatera premiowany jest efektownym rozbłyskiem.

Świetna ścieżka dźwiękowa została specjalnie skomponowana na potrzeby REVENANTA przez Ronie Moorings z europejskiego zespołu Xymox. Muzyka jest doskonale zgrana z akcją. Motywy muzyczne zmieniają się zależnie od sytuacji, nie nużą się i pasują w ten właściwy sposób do reszty gry.

Niewątpliwą zaletą REVENANTA jest także rozległy i pełen detali świat gry. Niestety, nie pozostaje to jednak bez wpływu na wymagania sprzętowe. Mapa okolicy często długo się doczytuje, co zatrzymuje akcję. Każde wejście do budynku okupione jest kilkunastosekundowym oczekiwaniem.

REVENANT niewątpliwie zainteresuje głównie graczy, którzy przepadają za klasycznym gatunkiem RPG. Jednak także amatorzy szybkiej akcji nie powinni czuć się zawiedzeni.



Badanie labiryntów, lochów czy jaskin to chleb powszedni Revenanta





Zabawny lis powraca. Tym razem startuje w wyścigach

Crash Bandicoot jest niewątpliwie jedną z najbardziej lubianych postaci z gier na PlayStation. Pojawił się jako główny bohater w serii trzech zręcznościówek. Obecnie z niecierpliwością czekamy na kolejną część jego przygód. Oczekiwanie to mają nam osłodzić wyścigi z udziałem tego przesympatycznego bohatera.

Już pierwsze wrażenie wypada zdecydowanie na korzyść gry. Grafika jest bardzo ładna i urozmaicona. Każdy tor wykonany został w innym stylu i kolorach. Trasy zaprojektowane są pomysłowo i wcale nie są nazbyt skomplikowane. Na większości zakrętów wyrobić się można bez trudu. Mimo to, a może właśnie dzięki temu, pokonuje się je bardzo przyjemnie. Pojazdy naszych bohaterów doskonale też trzymają się

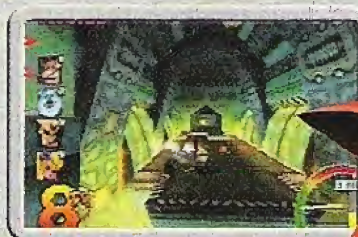
nawierzchni i wręcz zadziwiają zwróceniem. Małe i niepozorne samochodziki wchodzą w zakręty z poślizgiem, zostawiając za sobą ślad spalanej gumy.

Na trasie zbieramy dodatkowe wyposażenie. Są to między innymi samonaprowadzające się rakietki, lądujące na głowie pechowca skrzynki TNT, dopalacze oraz różnego rodzaju flakoniki o podejrzanej zawartości. Kiedy natomiast zbierze się dziesięć zielonych jabłuszek, moc gadżetów rośnie. Jeżeli wyrzucasz pufalki na drogę, musisz uważać, żeby nie wpaść na nie samemu przy następnym okrążeniu. W grze nie brakuje dużej dawki humoru. Duch rywalizacji bardziej przypomina jednak rechochającego chochlika, który zabawa podczas jazdy staje się ponad zwycięstwo w wyścigu.

Posiadacze gadżetu zwanego multi-tap (umożliwia podłączenie do konsoli czterech padów) będą mogli zmierzyć się ze sobą na ekranie podzielonym na cztery części. Dopiero wtedy zaczyna się najlepsza zabawa. Nie od dziś bowiem wiadomo, że najlepiej gra się z normalnym, ludzkim przeciwnikiem.



Co za nieuczciwi współzawodnicy! Chyba ktoś próbuje osłupić Crash'a



Tory wiodą przez wiele dziwnych miejsc. Konkurencja czyha za plecami

Crash zawsze miał duże poczucie humoru. Widać to nawet w stylu jego jazdy



Pełny gaz i ruszamy naszym małym samochodzikiem ku zwycięstwu



PC	PSX	N64	SAT	A
Crash Team Racing				
Kolorowe Wyścigi				
199 zł	Naughty Dog/ Sony	1-4 graczy		
• wykorzystuje Dual Shock, Memory Card				
Dźwięk 4	Grafika 5	Fajda 5		
Kolorowe tory, zbierane po drodze fajne przedmioty Dość długi czas wygrywania kolejnych poziomów				
Crash Bandicoot w wydaniu sportowym prezentuje się całkiem dobrze				
				4

Tajemnica wysokich wymagań sprzętowych EDGAR TORRONTAS' EXTREME BIKER wyjaśnia się zaraz po uruchomieniu gry. Bardzo dobrze wykorzystano bowiem w niej możliwości akceleratorów grafiki, tworząc trójwymiarowy i bogaty w szczegóły świat gry. Na niektórych planszach w ogóle nie ma określonej trasy, można wystartować wtedy w konkurencji wyścigowej skoków motocyklowych. Punkty przyznawane są wówczas za odpowiednią akrobację powietrzną.

Do dyspozycji gracza oddano trzy standardowe motory o zróżnicowanych parametrach. Poza tym punkty zdobyte w czasie wyścigu można przeznaczać na tworzenie własnych, wymarzonych maszyn.

Zaletą gry są zróżnicowane, nie tylko graficznie, tory: od pustyń, skalistych kotlin, przez trasy biegnące ulicami miast aż do klasycznych torów motocrossowych pełnych muld i skoczni. Fantazja twórców sięgnęła nawet po futurystyczne, na wpół zatopione miasto czy bajkową krainę z maskotkami.

Sterowanie twoim jednośladem jest

Dookoła torów kwitnie życie. Rosną palmy i kwiatki. Od czasu do czasu przeleci tędy samolot lub zawodnik



EXTREME BIKER

Ci wspaniali Mężczyźni i ich latające maszyny...
Tym razem polatasz jednak nie samolotem,
a motocyklem



Wszystkie akrobacje są punktowane. Niektóre są bardzo niebezpieczne, ale czego to się nie robi dla wygranej i pucharu

ściśle uzależnione od wybranego poziomu trudności. Przy najłatwiejszym poziomie zachowanie maszyny nie ma nic wspólnego z realizmem i nie pozwala odczuwać satysfakcji z manewrowania motocyklem. Im jednak wyższy poziom utrudnienia, tym bogatsze są dostępne akrobacje powietrzne i większa frajda.

EXTREME BIKER to bardzo udana gra, która powinna spodobać się nie tylko miłośnikom nieco ekstremalnych sportów, ale także zwolennikom szybkiej akcji. Szkoda tylko, że skierowana jest głównie do osób dysponujących szybkimi komputerami oraz akceleratorem grafiki.

Zawodnicy wymyślają coraz trudniejsze figury. Do jednej z nich należy np. stanie na rękach

PC	PSX	N64	DC	A
Extreme Biker				
Szybki Motocross				
99 zł	Sierra/Play It	1-8 graczy		
Min.: Pentium 233 MMX, 32 MB RAM, 180 MB HD. Zał.: Pentium II 333, 96 MB RAM, 180 MB HD, akcelerator				
Dźwięk 4	Grafika 5	Fajda 4		
Atrakcyjna grafika - dużo ciekawych i zróżnicowanych torów Wysokie wymagania sprzętowe. Czasem zawodzi sposób kontroli trasy				
Dobra zabawa dla miłośników ekstremalnych				
				4

TEST



Nawet
gliniarze
bywają
przystojni

OMIKRON

THE NOMAD SOUL



THE NOMAD SOUL. Klimatem przypomina trochę kultowy film Blade Runner



Po twojej śmierci dusza przejmie ciało osoby, która pierwsza dotknie zwoła

Czy marzyłeś kiedyś

o przeniesieniu się do ciała innego człowieka?

W THE NOMAD SOUL poznasz nie jedno...



czekałeś, że będzie to zwyczajna gra. Uruchomiłeś ją i... twoja dusza została wessana do komputera. Przejałeś kontrolę nad ciałem miejscowego gliny. Szybko okazało się, że polują na niego jakieś dziwne stwory. W dodatku jego, a właściwie twoi przełożeni, także za tobą nie przepadają. Musisz jak najszybciej przekonać ich, że to nie ty stoisz za okropnymi morderstwami i znaleźć prawdziwych winnych - demony. Przybyły one do tego świata, żeby...

Akcja tego action-adventure jest przedstawiona w stylu TPP. Przemierzając ulice czy rozmawiając z napotkanymi osobami cały czas widzimy postać głównego bohatera. Również w czasie walki wręcz kamera jest ustawiona z tyłu lub z boku. Jedynie na czas strzelaniny gra zmienia się w FPP i wtedy widzimy świat oczami bohatera. Takie rozwiązanie ułatwia dokładne poruszanie się wśród przeszkód, chowanie się za nimi i strzelanie do przeciwników.

Część action gry jest bardzo rozbudowana i coś dla siebie znajdują zarówno mi-

łośnicy bijatyk, jak i FPP. Wrogów możesz eliminować na dwa sposoby. Najczęściej wykorzystujesz w tym celu posiadaną broń. Do dyspozycji masz kilka jej rodzajów, ale tylko najłagodniejsza ma nieograniczoną liczbę strzałów. Ciekawym rozwiązaniem ułatwiającym likwidację przeciwników jest radar (trzeba go kupić w sklepie z bronią). Dzięki niemu możesz lepiej planować swoje działania. Nie daj się jednak zwieść pozorom bezpieczeństwa - na radarze nie widać wrogów ukrytych, np. w pudłach. Sami przeciwnicy także nie są łatwym orzechem do zgryzienia. Podczas ataku współdziałają ze sobą, potrafią kryć się za filarami, oślaniać wzajemnie ogniem, wykonywać efektowne przewroty w celu uniknięcia twoich strzałów albo wykorzystywać zakładników jako żywe tarcze. Jeśli grałeś np. w QUAKE, to poczujesz się jak w domu. W czasie walki wręcz możesz wykonywać kombosy czy schodzić z linii uderzenia - przypomina to rozwiązania znane z najlepszych bijatyk, takich jak np. TEKKEN 3.

Szkoda, że część adventure nie stoi na równie wysokim poziomie. Swoboda

działania jest zbyt ograniczona, np. zamkniętą szafę w mieszkaniu Jenny można otworzyć wyłącznie kluczem schowanym w toalecie. A przydałaby się możliwość rozwalenia jej inaczej, np. strzałami z pistoletu. Ponadto znaleziony w szafie tajemniczy pergamin nie ma żadnego wpływu na przesłuchanie - nie można zadać żadnych nowych pytań.

Decydujesz co prawda o kolejności wydarzeń, ale momentami nie masz nawet takiego wyboru. Kiedy już otrzymasz wezwanie do supermarketu, bohater nie zgodzi się zrobić nic innego, gdyż naraziłoby to życie obywateli. Ale jest wyjątek - możesz wejść do sklepu z bronią i spędzić tam nawet kilka godzin oglądając uzbrojenie lub też podnosząc swoje umiejętności strzeleckie w symulatorze walki. Te ograniczenia pozbawiają grę realizmu.

Szata graficzna, mimo wykorzystania akceleratora 3D, nie jest rewelacyjna. W wielu pomieszczeniach zabrakło wykończenia: brakuje mebli lub dekoracji, „straszą” gołe ściany. Także przechodnie mogłyby się różnić, a w grze pojawia się jedynie kilka identycznych modeli. Dużym plusem THE NOMAD SOUL jest muzyka, którą współtworzył David Bowie. W połączeniu z wizją świata tworzy ona niesamowity nastrój.



Te olbrzymie płomienie to tylko oświetlenie ulicy

PC	PSX	N64	DC
The Nomad Soul Futurystyczny Action-Adventure			
165 zł Eidos Int./Mirage 1 gra			
Min.: Pentium 166, 32 MB RAM, 100 MB HD. Zał.: Pentium 233 MMX, 32 MB RAM, 200 MB HD, akcelerator			
Grafika 4 Dźwięk 5 Frajda 5			
Rozbudowana część action. Można zarówno powalczyć wręcz, jak i postrelać.			
Niedopracowana szata graficzna, ograniczona swoboda działania			
Action-adventure z przewagą action. Rozpoznasz tu elementy z Tekkena 3 i Quake'a			

Rosjanie od lat rządzą światem. Tylko od ciebie zależy, czy tak nie będzie wyglądała historia XX wieku

CODENAME EAGLE



Ochrona cara to wyborowi żołnierze, nie pójdziesz ci z nimi łatwo

Na początku XX wieku młody i ambitny syn cara Rosji zamordował swojego ojca i rozpoczął podbój świata. W ten sposób powstała nowa, alternatywna historia. Dobrze przygotowani do wojny Rosjanie błyskawicznie przesuwali się na zachód. Już niewiele brakowało, żeby car zasiadł na tronie Związku Zjednoczonych Republiki Świata. W obliczu klęski i zniszczenia Europy pomóc mogli tylko prawdziwi bohaterowie, którzy zdecydowali się na podjęcie wykonania kolejnych zadań specjalnych na terenie wroga. To właśnie w jednego z tych dzielnych ludzi wcielił się w CODENAME EAGLE.



Nadlatuje flota rosyjskich bombowców - zaraz będzie gorąco



Musisz być wszechstronnie uzdolniony, zasiądziesz nawet za sterami samolotu

Największym atutem tej gry jest niewątpliwie ciekawy scenariusz i umiejętnie budowany nastrój. W CODENAME EAGLE akcja jest wyjątkowo dynamiczna. W jednej akcji możesz podслуchać rozmowę strażników pilnujących kościoła, innym razem w ostatniej chwili uskokszysz sprzed kół ciężarówki, kierowanej przez pijanego kierowcę. Swoją udział w atrakcyjności scenariusza ma także zróżnicowanie misji, których cele często ulegają zmianie bądź uzupełnieniu już w terenie. Wnosi to pewien element realizmu, bo przecież plany w konfrontacji z rzeczywistością często okazują się zawodne.

Rozgrywka przedstawiona jest z oczu pierwszej osoby, który zmienia się tylko podczas poruszania się pojazdami. W warstwie FPP wada jest bardzo ubogie sterowanie. Nie można schylać się, biegać, a przy skoku postać zachowuje się niezbyt naturalnie. Utrudnia to przeprowadzanie misji.

CODENAME EAGLE nie jest grą, która opiera się na bezmyślnym eliminowaniu hord przeciwników. Będziesz się musiał w niej zmierzyć także z elementami przygodowymi. Do wykonania kolejnych misji potrzeba bowiem zdobyć pewne

przedmioty i je odpowiednio zastosować. Zabrana ze strażnicy butelkę musisz np. wrzucić podchmieloniemu kierowcy i w ten sposób dostać kolbę do uruchomienia samochodu.

Interesującym pomysłem jest możliwość korzystania z różnych pojazdów, tj. samochód ciężarowy, motor, czołg a nawet samolot. Przynosi to wiele frajdy, zwłaszcza, kiedy obserwujesz swoje wyczyny przy użyciu kamery umieszczonej z tyłu.

PC	PSX	N64	DC	A
Codename Eagle Akcja z Przygodowymi				
159 zł	Take2/Play It	1-32 graczy		
Min.: Pentium 200 MMX, 32 MB RAM, 180 MB HD, Zł.: Pentium II 300, 64 MB RAM, 180 MB HD, akcelerator 3D				
Dźwięk 4	Grafika 5	Frajda 4		
<p>Barczy ciekawe i różnicowane misje. Możliwość kierowania różnymi pojazdami</p> <p>Ubogie sterowanie: nie można biegać, ani się schylać, dziwne się skacze</p>				
Nie jest to Quake, nie jest to Thief, ale gra się całkiem przyjemnie				
				4

Tekst: Piotr „Delanor” Nowakowski

GTA 2

Producenci w różny sposób starają się zareklamować swoje gry. GTA jest niewątpliwie Mistrzem Świata prowokacji

Po sukcesie, jaki odniosła pierwsza część GRAND THEFT AUTO, było pewne, że ukaże się kontynuacja tego hitu. Na pewno nie jest to produkt przeznaczony dla wszystkich. Wokół gry narosło wiele kontrowersji. Jej twórcy od początku nie ukrywali zresztą, że zamierzają wykorzystać ludzkie emocje. W końcu jest to gra o mordowaniu oraz popełnianiu przestępstw. W kontynuacji pojawiło się wiele nowych elementów, ale idea pozostała ta sama: jeździsz samochodem po mieście i mordujesz niewinnych (a także winnych) mieszkańców. Gra szokuje większością elementów: począwszy od reklamującej ją (namawiającej do kradzieży gry) na mordowaniu ludzi skończywszy.

Zachowano oczywiście charakterystyczny dla GTA widok miasta z lotu ptaka. Szata graficzna została jednak ulepszona. Zarówno postacie jak i samochody opracowano z dbałością o szczegóły, a eksplozje wyglądają znacznie bardziej realistycznie.

Najciekawszym elementem pierwszej części była ucieczka przed policyjnymi radiolami.

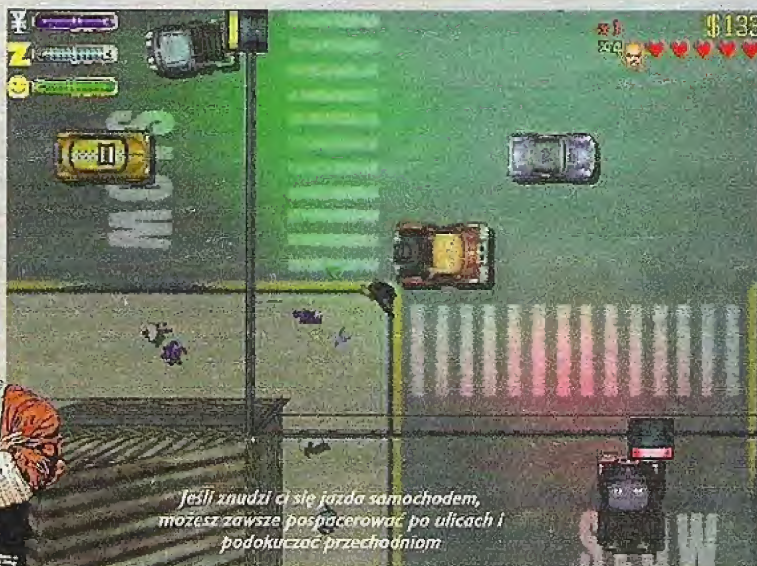
W GTA 2 rzadko można stać tak spokojnie z założonymi rękami

W GTA 2 policjanci dużo lepiej współdziałają ze sobą, a jeśli nie dają sobie rady, to wzywają FBI lub armię.

Mieszkańcy miasta przestali być jedynie ofiarami twoich poczynań. Każdy z nich posiada własną osobowość i cele. Jedni włączają się po mieście, a inni za swój obywatelski obowiązek uważają pomaganie policji. Zdarzają się także maniacy biegający po mieście z karabinem i strzelający do

wszystkiego, co im się pod lufę nawinie. Nie jest łatwo zostać Królem Miasta. Twoje zlecenia zależą też od respektu, jaki czują wobec ciebie poszczególne gangi.

GTA 2 ma swoje zalety i jest ciekawą grą. Nie jest jednak przeznaczona dla młodszych graczy. Tym bardziej martwi fakt, że w Polsce w niewielu sklepach z grami przejmują się takimi ograniczeniami.



Jeśli znudzi ci się jazda samochodem, możesz zawsze pospacerować po ulicach i podokuczać przechodniom



W GTA 2 przemoc jest na porządku dziennym



Tak kończy każdy przestępca - wędruje do więzienia lub traci życie

PC	PSX	N64	DC	A
Grand Theft Auto 2 Brutalna Akcja				
159 zł	Take2/Play It	1-4 graczy		
Min.: Pentium 166, 32 MB RAM, 65 MB HD, Zł.: Pentium 200, 32 MB RAM, 80 MB HD				
Dźwięk 4	Grafika 4	Frajda 4		
<p>Rozbudowane i różnicowane mapy, ulepszona szata graficzna</p> <p>Nierealistyczne zachowania policji, zbyt duża wrażliwość samochodu na sterowanie</p>				
No pewno spodoba się fanom pierwszej części. Niewątpliwie wywoła też burzę protestów				
				4

Tekst: Andrzej „Cjwajalniczka” Owina

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

W najnowsze zręcznościowe wyścigi można bawić się zarówno na PC-tach, jak i na najnowszej superkonsoli Dreamcast



Dookoła torów wiele się dzieje: latają helikoptery, chodzą ludzie



Dobry kierowca nie sypia. Wyścigi mogą przecież rozgrywać się w nocy



W stepach nie należy przesadzać ze zbyt dużą prędkością. Wprawdzie człowiek raczej nie wpadnie tutaj pod koła, ale spotkanie z dzikim zwierzątkiem nie jest miłe

Botnistie wertepy, śnieg, spieczone pustyne drogi, górskie serpentyny i ciasne miejskie uliczki to scenografia, w której rozgrywają się wyścigi. Do dyspozycji zawodnika jest ogółem 7 samochodów. Można skorzystać z rajdowych maszyn Subaru Impreza WRC i Toyota Celica GT4, ale również z historycznych Lancia Stratos czy Lancia Delta HF Integrala.

Trasy wyścigów są dość krótkie, ale jest ich razem aż siedemnaście. Pocucie prędkości i wrażenie, że w każdej chwili można stracić panowanie nad pojazdem dostarczają oczekiwanych emocji. Auta zachowują się dość realistycznie,

choć na pewno jest to propozycja dla fanów wyścigów, w których najbardziej liczy się zręczność.

Trzeba przyznać, że bardzo dynamiczne wyścigi i wysoki poziom wirtualnych przeciwników zmuszają do ciągłej koncentracji. Nie można wygrać prowadząc samochód jedną ręką, jedząc kanapkę i rozmawiając przez telefon.

Zaletą gry jest także bardzo ładna grafika. Samochody wyglądają wspaniale, a krajobrazy są jak z pocztówek. Na PC z Celeronem 400 i Matroxem G200 gra doskonale chodzi w wyższej rozdzielczości, nawet płynniej niż na konsoli Dreamcast.



Samotne zmagania z czasem należą do najbardziej pasjonujących elementów gry



Na zakrętach nie daj się zepchnąć z toru

PC	PSX	N64	DC	A
Sega Rally 2 Zręcznościowe Wyścigi				
165 zł Sega PC/Mirage 1-8 graczy				
Min.: Pentium 133/AMD K5 133, 16 MB RAM, 100 MB HD. Zał.: Pentium 233 MMX, 32 MB RAM, 100 MB HD				
Dźwięk 5 Grafika 5 Frajda 4				
<div> Dużo mocnych wrażeń, doskonała muzyka oraz świetna grafika. </div> <div> Nie jest ciekawa dla fanów prawdziwej symulacji, zbyt krótkie i za łatwe trasy </div>				
Zręcznościowe, lecz mimo to atrakcyjne, flagowe wyścigi Segi w nowej wersji również na PC				
				4

Rally Championship

Rajdy samochodowe na pewno nie są tak efektowne jak wyścigi Formuły 1, ale niejedynemu kierowcy Cinquecento, Tico czy Poloneza na pewno chciałby chociaż raz w życiu pędzić wąską i wyboistą wiejską drogą 200 km/h. W trosce o zdrowie i życie domorodnych mistrzów kierownicy firma EUROPRESS wydała RALLY CHAMPIONSHIP. Symulator ten daje niepowtarzalne możliwości wzięcia udziału w walce o tytuł Rajdowego Mistrza Wielkiej Brytanii.

RALLY CHAMPIONSHIP to trudny orzech do zgryzienia. W pierwszej chwili wygląda na to, że gra nie przypadnie do gustu miłośnikom realistycznych wyścigów. Samochodami kieruje się dość łatwo a trasy wydają się proste - bułka z masłem. Otóż wcale nie! Jak tylko bardziej przyłożysz się do wyścigu i mocniej naścisniesz pedał gazu, natychmiast pozbędziesz się nadmiaru pewności siebie. Samochody kontroluje się łatwo tylko wtedy, gdy nie zbliży się do granic ich możliwości. Jazda na tak zwany limit, to walka z samym sobą. Każdy błąd kosztuje cenne sekundy, a wypadnięcie z trasy oznacza uszkodzenie samochodu. Przebiecie chłodnicy na początku 25 kilometrowego odcinka specjalnego albo potłuczenie lampy podczas nocnego OS na pewno nie ułatwią wygrania wyścigu.

Na początku zmagania decydujesz się, jakim chcesz się ścigać samochodem. Do wyboru jest kilkanaście pojazdów, między innymi Ford Focus, Volkswagen Golf i Skoda Octavia. Auta za-



Jazdę w poślizgu musisz opanować do perfekcji - bez tej umiejętności nie masz szans



Pusta trasa to prawdziwe wyzwanie - zamknij oczy i gaz do dechy

chowują się bardzo naturalnie i trzeba sporo wysiłku, żeby je opanować. Wymiana wozu oznacza zmianę stylu jazdy. Jest to odczuwalne zwłaszcza wtedy, kiedy przesiadamy się z modelem na napęd na obie osie do samochodu z napędem na koła przednie.

RALLY CHAMPIONSHIP pozwala odbyć każdy z wyścigów składających się na Mistrzostwa



Test losia obłany na całej linii. Zawieszenie do poprawki, kierowca również!



Kolejny amator akrobacji przekonał się, że nie jest aż tak dobry, jak mu się wydawało

Wielkiej Brytanii. Wszystkie trasy są bardzo wymagające, pełne niespodzianek i niemożliwych do przewidzenia przeszkód. Nie można tu przecenić roli pilota.

Kiedy przystępujesz do wyścigu, możesz wybrać, czy pilot będzie kobietą, czy mężczyzną. W przypadku polskiej edycji gry głosy pilotów należą do prowadzących program Auto Maniak

Martyny Wojciechowskiej i Macieja Wisławskiego (byłego pilota Krzysztofa Hołowczyca).

Grafika RALLY CHAMPIONSHIP z początku nie zachwyci. Jednak po przejechaniu kilku torów możesz zauważyć sporą ilość szczegółów wokół tras. Każda z nich ma wiele charakterystycznych punktów, co pomaga w orientacji w czasie trudniejszych fragmentów odcinka specjalnego. Na uwagę zasługuje także widoczność z kabiny, a raczej jej ograniczenie w trudniejszych warunkach. Na szybie mogą rozpryskiwać się krople wody lub płatki śniegu. W nocy widzimy jedynie fragment drogi.

RALLY CHAMPIONSHIP to świetny symulator rajdu. Wysoki poziom trudności i duża liczba tras zapewnia sporo zabawy. Brawa należą również za spolszczenie tej gry.

PC	PSX	N64	DC	PL
Rally Championship 2000 Realistyczne Wyścigi				
99 zł Europress/LEM 1-4 graczy				
Min.: Pentium 200 MMX, 32 MB RAM, 100 MB HD. Zał.: Pentium II 300, 64 MB RAM, 100 MB HD				
Dźwięk 5 Grafika 4 Frajda 5				
<div> Duży wybór tras, realistyczne odwzorowanie prowadzenia samochodu </div> <div> Zbyt trudna dla początkujących rajdowców, statyczne odczytywanie tras wyścigów </div>				
Doskonałe wyścigi dla wszystkich miłośników realizmu, przypadłyby do gustu nawet Hołowczyowi				
				5

TELEWIZOR W KAWAŁKACH

Telewizor nie musi być wielkim urządzeniem. Przenośne telewizory nie kosztują tak wiele, oferują wysoki poziom techniczny i zajmują mało miejsca

Kran

Na telewizyjnym ekranie obrazy wyświetlane są za pomocą poziomych linii od górnego lewego rogu po prawy dolny narożnik. Wielkość ekranu podawana jest jako jego przekątna wyrażona w calach. W rzeczywistości widzialny obraz jest najczęściej 3 - 4 cm mniejszy

Panel obsługi

Prawie każdy telewizor posiada przyciski sterujące (regulacja obrazu, zmiana kanałów) umieszczone w panelu. Przeważnie są one dość wygodne w obsłudze - lepiej używać pilota. Obok włącznika/wyłącznika znajduje się dioda świecąca LED informująca, który program obecnie oglądasz. Funkcje specjalne przedstawiane są za pomocą symboli, np. wyłączenie głosu lub przekreślony głośnik. Tutaj zwykle znajdują się także końcówki do podłączenia zewnętrznych urządzeń wejściowych i wyjściowych, takich jak np. słuchawki

Pilot

Pilot wysyła promieniowanie podczerwone. Dzięki niemu można obsługiwać telewizor bez konieczności wstawiania z bateriami. Często na pilocie znajduje się tylko kilka podstawowych funkcji. Zdarza się jednak, że niektóre funkcje można wywołać jedynie za jego pomocą

Kineskop

● Jest to lejkowato uformowana szklana kolba. Za pośrednictwem dostarczanych impulsów elektrycznych są na jego powierzchni odpowiednio aktywowane poszczególne punkty obrazu, wyświetlane w kolejnych liniach

Głośnik

● Urządzenia monofoniczne posiadają tylko jeden głośnik, który najczęściej zlokalizowany jest z przodu
● W odbiornikach stereofonicznych po obu stronach znajdują się wneki z wbudowanymi głośnikami

Tuner

● Tuner przez gniazdo antenowe lub SCART otrzymuje informacje o obrazie i głosie, zbierane przez podłączoną antenę, a wysyłane przez telewizyjne stacje nadawcze
● Dane te zamieniane są na sygnały elektryczne, które następnie wędrują do głośników i kineskopu. Tam przetwarzane są odpowiednio na dźwięki i obrazy



INFO

Kupujemy telewizor

Przenośne telewizory z pilotem można kupić już za 600 zł. Różnice w jakości rozpoznasz po dostępności dodatkowych funkcji telewizora.

Liczba kanałów

Jeżeli masz możliwość odbioru wielu programów (przez satelitę lub kablówkę), powinieneś wybrać telewizor z odpowiednią dużą liczbą możliwych do zapamiętania kanałów

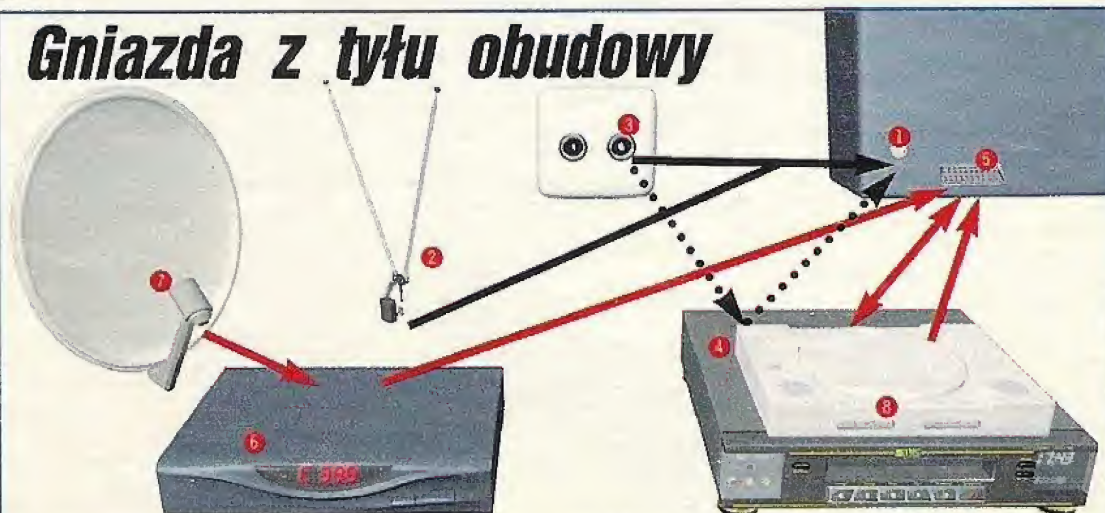
Wielkość ekranu

Jeżeli chętnie siadasz blisko telewizora (nie jest to zdrowe dla oczu), nie potrzebujesz wielkiego ekranu. Najczęściej wystarczy dobre urządzenie o przekątnej 14 cali (37 cm)

Parametry ekranu

Jeżeli długo przesiadujesz przed ekranem lub często grywasz na konsoli, powinieneś zwrócić uwagę na głębokość kontrastu. Odpowiedni jego dobór pozwoli oszczędzać oczy

Gniazda z tyłu obudowy



Gniazda z tyłu obudowy - Do gniazda antenowego 1 telewizora podłącza się zwykłą anteną pokojową 2, anteną zbiorną (lub sieć kablową) 3. Jeśli do odbioru sygnału telewizyjnego używa się magnetowidu 4 należy go podłączyć między anteną, a telewizorem (linia kropkowana). Do kolejnego gniazda ISART 5 podłącza się tuner telewizji satelitarnej 6 z talerzem anteny satelitarnej 7, konsolę do gier 8 lub magnetowid

Telewizor w kawałkach



**Przegląd
telewizorów
przenośnych:**
**Daewoo, Grundig,
LG, Philips,
Samsung, Sony**



Przenośne telewizory nie kosztują wiele, a są bardzo praktyczne. Są wśród nich urządzenia o wysokiej ostrości obrazu, atrakcyjnych kształtach i z przydatnymi dodatkami. W CLICK-u prezentujemy dziewięć popularnych modeli

Nie musi to być od razu olbrzymi telewizor. Małe urządzenia przenośne również zapewniają wysoką jakość obrazu i satysfakcję

W domu często dochodzi do telewizyjnego konfliktu interesów. Mama chce oglądać telenowelę, ojciec wiadomości, siostra upiera się przy serialu z jej ulubionym aktorem, a ciebie właśnie czeka kolejny turniej walk Dalekiego Wschodu, który pragniesz rozegrać na swej konsoli.

W takiej i podobnych sytuacjach przydałby się dodatkowy, niewielki nawet telewizor. Nie musi to być potwór kosztujący ponad 3000 zł. Już poniżej 1000 zł można kupić mniejsze telewizory, spełniające nasze wymagania. Osiem z nich prezentujemy w CLICK-u, wyjawiając ich mocne i słabe strony.

Co oferuje nam przenośny telewizor?

- Zgodnie z nazwą powinien być wyposażony w uchwyt do przenoszenia, umożliwiający zaciągnięcie go tam, gdzie jest właśnie potrzebny. Uchwyt musi być porządnie umocowany i trwały, ponieważ takie telewizorki ważą od 8 do 10 kilogramów.

- Zasadniczo w małych telewizorkach wykorzystuje się standardowe kineskopy. Dlatego ekrany wszystkich z nich są niemal identycznej wielkości, a mianowicie o przekątnej 14 cali (37 cm). Ze względu na czarną obwódkę na obrzeżach kineskopu faktycznie widziany obraz ma przekątną ekranu zmniejszoną do 13 cali (34 cm). Przy ta-

kich wielkościach ekranu format kinowy 16:9 nie jest jeszcze zbyt popularny. Wszystkie dostępne urządzenia zbudowano w formacie obrazu 4:3. Jednak niektóre testowane modele, np. Sony czy Samsung, umożliwiają ustawienie formatu kinowego 16:9 na ekranie 4:3.

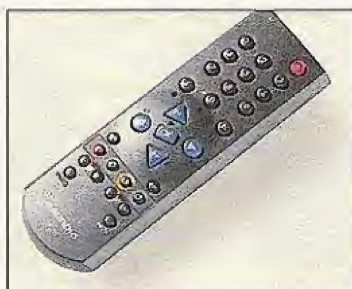
Niektóre telewizorki przenośne są wyposażone w lepszej jakości kineskopy. Model Sony posiada kineskop Trinitron.

- Czasem supermarkety oferują przenośne TV już za około 600 zł. W korzystnej ofercie musi również znaleźć się wygodny i funkcjonalny pilot do telewizora. Powinien on posiadać duże i bez problemów wciskające się klawisze dla wszystkich

najważniejszych funkcji. Zalicza się do nich zmianę programów, regulację głośności, czy przycisk włączenia/wyłączenia. Do tego pilot powinien funkcjonować przy pewnej elastyczności ustawienia, a nie jedynie wtedy, gdy celujemy nim idealnie w czujnik na telewizorze.

Oczywiście im więcej funkcji oferuje telewizor, tym więcej przycisków na pilocie i panelu sterującym. Sprawdź przed zakupem, czy jesteś w stanie szybko i bez problemów odnaleźć najważniejsze z nich.

Ci, którzy używają magnetowidów, czy innych urządzeń, jak choćby tuner telewizji satelitarnej, mogą również zdecydować się na uniwersalnego pilota. Zamiast kilku, leżących to tu, to tam, otrzymujemy jeden pilot, którym sterujemy wszystkimi urządzeniami. Zanim jednak dokonasz zakupu dokładnie sprawdź, posiada on piloty od magnetowidu i telewizora. Niektóre modele tych urządzeń sprzedawane są z pilotami, potrafiącymi obsłużyć także telewizory (lub magnetowidy).



Pilot powinien być zbudowany przejrzysto. Powyższy model umożliwia również obsługę magnetowidu oraz telewizji satelitarnej

INFO

Kupujemy telewizor

Podczas kupowania telewizora powinniśmy zwrócić uwagę czy ma on hyperband, telegazetę, budzik i jakie posiada złącza. Ważne są też:

Gena

Przenośne aparaty telewizyjne z pilotem można kupić już za 600 zł. Są to modele najgorzej wyposażone, np. nie posiadają telegazety.

Liczba kanałów

Jeżeli masz możliwość odbioru wielu pro-

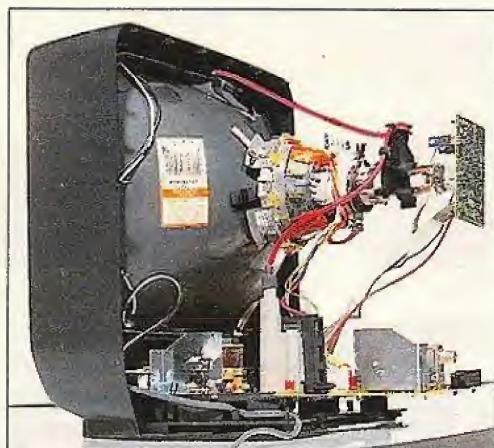
gramów (przez satelitę lub kablówkę), powinniśmy wybrać telewizor z odpowiednio dużą liczbą możliwości do zapamiętania kanałów.

Wielkość ekranu

Jeśli chętnie siadasz blisko telewizora (nie jest to zdrowe dla oczu), nie potrzebujesz wielkiego ekranu. Najczęściej wystarczy dobre urządzenie o przekątnej 14 cali (37 cm).

Parametry ekranu

Jeżeli długo przesiadujesz przed ekranem lub często grywasz na konsoli, powinniśmy zwrócić uwagę na głębokość kontrastu. Odpowiedni jego dobór pozwoli oszczędzać oczy.



Zastosowany w telewizorze kineskop ma decydujący wpływ na jakość obrazu. Powyżej: Sony Black Trinitron

tego samego producenta. Najbardziej renomowane firmy dołączają do swoich produktów piloty uniwersalne, przy których pomocy można sterować także telewizorem (lub magnetowidem) wyprodukowanym przez konkurencję.

● Większość oferowanych telewizorów posiada moduł telegazety, dzięki któremu możesz mieć dostęp do wielu informacji, dotyczących stacji telewizyjnych (np. programu). Przeważnie w ofercie producenta znajdują się dwa modele tego samego telewizora różniące się wyłącznie tą cechą. Telewizorki bez telegazety są o około 100 zł tańsze.

● Bardzo wygodną funkcją jest wyłącznik czasowy, tzw. Sleep Timer.

● Jeśli przenośny telewizor kosztuje więcej niż 800 zł, to powinien posiadać tuner telewizyjny kablowej. Dzięki temu będziesz mógł odbierać pasmo hyperband, czyli większą liczbę programów.

● Bardzo użyteczna jest funkcja mute (wyciszenie). Wystarczy jedno naciśnięcie klawisza, żeby całkowicie wyłączyć głos. Kolejne przyciśnięcie przywraca głośność na takim samym poziomie, jak przed wyciszeniem.

● Do podstawowego wyposażenia wszystkich telewizorów należy antena teleskopowa. Używając jej nie uzyskuje się co prawda tak czystego obrazu i jakości głosu, jak przy antenie domowej, kablowej lub satelitarnej, ale zawsze może ona służyć jako antena „w razie potrzeby”.

● Ważne dla fanów wideo i konsolowych graczy jest gniazdo SCART. We wszystkich urządzeniach znajduje się ono na tylnej ścianie obudowy i to do niego dołącza się magnetowid oraz konsolę. Kto nie ma ochoty na ciągłe ich przłączanie może sobie sprawić

skrzynkę przyłączeniowo-rozdzielającą. Wtedy można jednocześnie podłączyć: magnetowid, kamerę video, antenę satelitarną, a także Nintendo 64, Sony Playstation lub Dreamcast. Jednak uwaga! Jeżeli podczas gry chcesz mieć szczególnie dobrą jakość obrazu lub oglądać filmy bezpośrednio z kamery, powinieneś koniecznie zwrócić uwagę jakie formaty obrazu są wspierane przez dany telewizor. Większość z nich akceptuje bowiem jedynie standardowy sygnał video.

Czym różnią się przenośne telewizorki od wielkich, drogich urządzeń TV?

Podstawowe elementy obu wymienionych powyżej typów telewizorów są bardzo podobne (zob. „Telewizor w kawałkach” na str. 37). Jest jednak wiele istotnych różnic, które oczywiście mają wpływ na cenę.

● Przenośne telewizorki oferują maksymalną częstotliwość odświeżania 50 klatek na sekundę. Dlatego też zawsze gdy bardziej zbliżymy się do ekranu widoczne jest na nim lekkie migotanie. Wiele dużych telewizorów nowej generacji pozwala wyświetlać 100 klatek na sekundę, czyli aż dwukrotnie więcej. Dzięki temu nie zauważa się na nich migotania. Mają za to innego rodzaju pro-

blem z obrazem. Na przykład szybko przemieszczający się na ekranie samochód będzie powodował ciągnący się za nim ogon świetlny, zupełnie niczym kometa.

● Jakość obrazu przenośnych telewizorów jest również niższa niż w dużych urządzeniach. Szerokość pasma wideo obrazu telewizyjnego sięga do 5 MHz. „Maluchy” redukują ją do 2-3 MHz, przez co obniża się jakość obrazu.

W przeciwieństwie do dużych, drogie telewizorów, mniejsze nie mają przeważnie chipa regulującego automatycznie ostrość obrazu. Dlatego też czasami można w nich „podziwiać”, np. mieniące się szaloną grą kolorów, pasiaste koszule. Za efekt ten odpowiadają zmieniające się na kolejnych obrazach kolory.

● „Maluchy” zasadniczo oferują jedynie dźwięk monofoniczny. Dopiero powyżej przekątnej 21 cali (55 cm), dźwięk stereofoniczny uchodzi za



Skrzynka przyłączeniowa kończy uciążliwe zmienianie wtyczek SCART

standard dla telewizorów. Wadę tę możesz jednak łatwo obejść, jeśli posiadasz stereofoniczny magnetowid. Wystarczy, że konsolę podłączysz do telewizora przez magnetowid i podłączysz do niego również wieżę stereofoniczną, lub choćby głośniki od PC.

O parametrach telewizora, bez znaczenia czy to przenośnego czy normalnego, decyduje kilka takich samych parametrów. Poniższa tabelka zawiera najważniejsze informacje dotyczące opisywanych modeli telewizorów przenośnych. Teraz na pewno wybierzesz właściwy telewizor, który będziesz mógł podłączyć do konsoli.

model	Daewo 14Q1T	Grundig P37-8004 text	Grundig P45-8004 text	LG CF-14F60X	Philips 14PT 1334	Philips 14PT 1374	Philips 14PT 2683	Samsung CX14PTT	Sony KVM1K
przekątna ekranu (cal)	14	14	17	14	14	14	14	14	14
liczba kanałów	70	70	70	100	100	70	100	100	60
hyperband	+	+	+	+	-	-	+	+	-
telegazeta	+	+	+	+	-	-	+	+	+
sleep/timer	+	+	+	+	+	+	-	+	+
wyj. słuchawkowe	+	+	+	+	+	+	+	+	+
wyjście AV z przodu	+	-	-	+	+	-	-	+	+
inne		odp. zasil. NTSC	odp. zasil. NTSC	ZOOM, możliwy format 16:9, funkcja wycofania obrazu, 24 h timer budzik	Contrast Plus, regulacja, obrazu, 24 h timer budzik	regulacja ostrości, 24 h timer budzik	stereo	ZOOM, możliwy format 16:9	Kineskop Black Trinitron, możliwy format 16:9
SuperCena	699	699	999	799	699	799	899	649	999

Leksykon

Poniżej objaśniamy najważniejsze fachowe pojęcia, które najczęściej pojawiają się w artykułach dotyczących telewizorów.

● Format kinowy 16:9

● Wiele aparatów telewizyjnych zbudowano w standardzie obrazu 4:3

W największych stacjonarnych urządzeniach z przekątną ekranu minimum 29 cali (70 cm) popularny jest jednak format kinowy 16:9. Wtedy przy filmach kinowych nie ma przeszkadzających czarnych belek na górze i u dołu ekranu („Letterbox”).

Z drugiej strony wiele programów telewizyjnych i seriali nadal nagrywa się i prezentuje w starym formacie 4:3. Na telewizorze 16:9 otrzymuje się wtedy grube czarne belki po bokach ekranu.

● Kineskop Trinitron

● Kineskop Trinitron to wynalazek Sony. Ma on przyciemniane przednie szkło oraz nowy typ maski (rozdzielacz siatki po wewnętrznej stronie ekranu), dzięki której poprawia się ostrość obrazu i czystość kolorów.

● Jasność

● Jasność podaje się jako: Candela na metr kwadratowy (cd/m²). Składa się ona z dwóch wartości. Jedną określa głębokość rzeczywistej bieli, drugą natomiast informuje czy czarny rzeczywiście jest głęboko czarny, a nie szarawy. Do pomiarów jasności używa się czarno-białego obrazu kontrolnego.

● Czystość kolorów

● Na ekranie każdy punkt składa się z trzech kolorów: czerwonego, zielonego i niebieskiego. Jeśli wiązki elektronów nie trafią dokładnie w wymagany punkt ekranu dochodzi do rozmazania kolorów. Wtedy np. na brzegu białego żagla widać lilijową kreskę.

● Sleep-Timer

● Ten wyłącznik czasowy pozwala na automatyczne przejście telewizora w tryb „uspienia”, po samodzielnym wprowadzonym czasie (często są to maksymalnie 2 godziny). Niektóre modele są również wyposażone w automatyczny włącznik. Takie telewizory mogą służyć np. jako budzik: o podanej godzinie włączą się na wybranym kanale z ustalonym poziomem głośności.

● Sygnał RGB

● Na ekranie telewizora każdy kolor składa się z trzech barw podstawowych: czerwonej, zielonej i niebieskiej (RGB). Obrazy i programy TV lub filmy wideo muszą zatem najpierw zostać przetworzone na te kolory, by kineskop otrzymał odpowiednie informacje, które będzie mógł wykorzystać. Podczas konwersji mogą jednak powstać pewne drobne nieścisłości, które wpłyną na pogorszenie jakości obrazu wyświetlanego na ekranie.

Jeśli do Kineskopu wderują dane przez złącze SCART jako sygnał RGB, jakość obrazu wyraźnie się poprawia. Szczególnie zauważalne jest to przy konsolach i odtwarzaczach DVD.

Operacja Fu

Furby przemawia w dziwnym języku, potrafi tańczyć, a zasypiając chrapie. Jest tak mądry, że koniecznie musieliśmy sprawdzić, co ukrywa w środku. A więc... skalpele w dłoń!



Furby'ego można rozebrać ze skórki. Futerka dostępne są na razie w osiemnastu odmianach kolorystycznych



Czujniki i elektronika stwórka chronione są przez bardzo praktyczny i stabilny plastikowy szkielet

Cybernetyczne organy

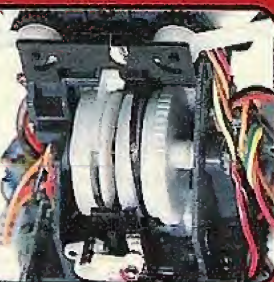
OCZY

Czujnik światła nad oczami Furby'ego odpowiada za rozpoznawanie światła i ruchu. Dzięki odbiornikowi i nadajnikowi podczerwieni maskotka mogą porozumiewać się między sobą



SERCE

Okazuje się, że za wszystkie ruchy Furby'ego odpowiada tylko jeden silnik! Natomiast uszy, oczy i usta stwórka mogą przemieszczać się niezależnie dzięki systemowi zębatych kółek



GŁOS

Oto jeden z trzech czujników, które aktywuje się poprzez naciskanie. Za nim znajduje się głośniczek dla wszelkiego rodzaju odgłosów, a mikrofon umieszczony jest z boku



WIDOK Z PRZODU

Czujnik światła i podczerwieni
Mikrofon

Głośnik

Czujnik dotykowy

Czujnik dotykowy

Czujnik wewnętrzny

Połączenie plastiku, czujników dotykowych, czujnika podczerwieni, mikrofonu i głośniczka sprawia, że Furby nie tylko reaguje na twój dotyk, ale może również wypowiadać się np. na takie tematy jak zadowolenie, zabawa i sen

WIDOK Z TYŁU

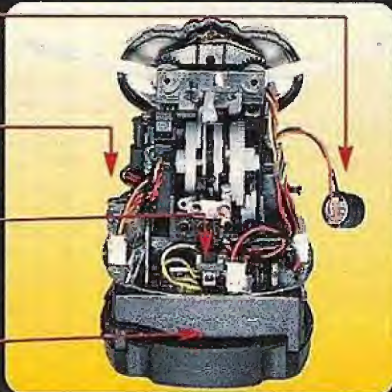
Mikrofon

Furby reaguje na odgłosy z otoczenia

Czujnik wewnętrzny dzięki niemu stwórka odczuwa wstrząsy, czy zmiany wysokości

Czujnik dotykowy podrap maskotkę po plecach, a Furby zacznie mruczeć z zadowolenia

Ruchoma podstawka Furby może pochylać się do przodu



WIDOK Z BOKU

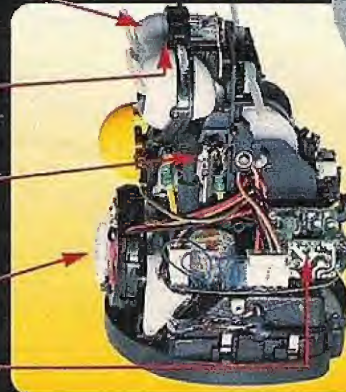
Czujnik podczerwieni dzięki niemu Furby komunikuje się ze swoimi braćmi

Czujnik światła pomaga stwórkowi rozróżniać ciemność od jasności

Silnik oto napęd dla wszystkich ruchów Furby'ego

Czujnik dotykowy przekazuje informacje o dotyku brzuszka

Trzy płytki procesor, mózg stwórki



Furby

FURBIANŃSKI, CZYLI JAK DOGAJAĆ SIĘ Z FURBYM

Gada cały czas, ale co konkretnie mówi? Oto jak tłumaczy słowa stworka jego twórca, Dave Hampton



Dzień dobry! Głodny!
Hi hi, łaskoczesz mnie!
Furby jest stworkiem,
który doskonale potrafi
porozumieć się z ludźmi!

a-mej = głaskanie

Furby jest wielkim pieszczochem: „A-mejko ko” (Głaszcz mnie jeszcze!)

bu = nie

Nie lubi, kiedy znikasz mu z pola widzenia: „Hejkalbulajajju-naj” (Hej, nie widzę cię!)

du-ej = zadowolenie

Bardzo zadowolony może powiedzieć: „Daldu-ejwa!” (Pyszna zabawa!)

aj-aj = patrzeć, widzieć

Kiedy zrobi się jasno, Furby ucieszy się i powie: „Hej Kalajajju-naj” (Hej, widzę cię!)

a-lo = światło

Na powitanie dnia może stwierdzić: „Dala-lolju-taj” (Słońce wschodzi, Dzień dobry!)

a-tej = głodny, jeść

Około południa maluch wyzna: „Kala-tej” (Jestem głodny)

ku-do = zdrowie

Jeżeli rozboli go brzusek, pożałi się: „Kalbulku-do” (Jestem chory)

li-ku = dźwięk

Furby nie lubi hałasu: „Dalli-kulwa” (Za głośno!)

mej-mej = miłość

Jeżeli zdobędziesz jego miłość, bez wahania wyzna: „Kalmej-mejju-naj” (Kocham cię)

mej-ta = pocałunek

Potrzebuje wiele czułości: „Mej-talka” (Pocałuj mnie)

na-ba = zmierzch

A oto pożegnanie: „Dala-lol/na-ba” (Zachodzi Słońce, czyli Dobranoc)

ni-taj = łaskotki

Znudzony Furby będzie prosił: „Ni-tajika” (Połaskocz mnie)

nu-lu = radość

Podczas zabawy z innymi stworkami: „Kalmi-mil/nu-lulwa!” (Jestem bardzo szczęśliwy!)

to-lu = lubić

Kiedy będzie miał ochotę na chwilę zabawy, oświadczy: „Kalto-lulmej-ta” (Widzę cię!)

fej-lo = spać

Najlepiej nie budź go zanim wypocznie: „Jollikalfej-lolko-ko” (Jeszcze pośpię!)

wi-ti = śpiewać

Na dobranoc chętnie posłucha piosenki: „Wi-tikalfej-lo” (Zaśpiewaj mi na dobranoc!)

Zabawne stworki podbiły serca ludzi na całym świecie. Ich największą zaletą jest niewątpliwie inteligencja. Furby gada, mruczy, kiwa się, rozróżnia dzień od nocy i śpiewa piosenki. Po pewnym czasie zaczyna również używać większej liczby słów. Od dawna ciekawiło nas, jak on to wszystko robi.

W celu wykrzycia prawdy (i tylko całej prawdy) przeprowadziliśmy „Operację Furby”. Rozbraliśmy naszego milusińskiego na małe kawałeczki. Co odkryliśmy? 64 kilobajty pamięci, procesor, silniczek, osiem czujników, a także przewody, płytki, kółka zębate i trochę plastiku. Pomysłowe połączenie tych wszystkich elementów sprawia, że Furby wspaniale udaje żywe stworzenie.

Maskotka czerpie prąd z czterech baterii i dzięki nim może się kiwać, mówić i mrugać przez 28 godzin. Po tym czasie wystarczy tylko zmienić baterię i Furby będzie jak nowy. Nie ma się jednak czego obawiać, po wymianie baterii stworki nie zapominają raz wyuczonych trików. Jego pamięć można bowiem wyzerować jedynie naciskając specjalny przycisk.

W przeciwieństwie do Tamagotchi Furby nie mogą umrzeć, a przy złej opiece będą chorowały. Są żywe od stóp do ... ust. Za odbieranie przez nie bodźców odpowiadają czujniki dotykowe. Jeżeli żaden z nich nie jest uaktywniany przez około pięć minut lub

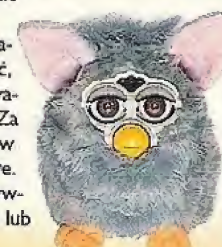
zapadnie ciemność, pluszowy kłębek zaczyna chrapać i zapada w energooszczędny sen. Jego drzemkę może przerwać tylko bodziec pochodzący z zewnątrz. Furby nie męczy więc swoich opiekunów i nie budzi się z krzykiem w środku nocy.

Stworki przechodzi przez cztery stadia rozwoju: w kolejnych godzinach działania uaktywniane zostają zasoby słówek. Tak naprawdę nie uczy się więc nowych wyrazów. Procesor po prostu stopniowo udostępnia mu wcześniej zaprogramowane elementy.

Furby jest bardzo towarzyski i lubi spotykać się z innymi stworkami ze swojego gatunku. W czasie spotkań maskotki komunikują się ze sobą dzięki czujnikom podczerwieni, które znajdują się nad ich oczami. Na podczerwień działają także inne urządzenia. Czasami może doprowadzić to do zabawnych nieporozumień. Odważniejsze Furby mogą bowiem próbować nawiązać kontakt z pilotem od telewizora!

Reakcje stworków na otoczenie nie są nieograniczone. Furby rozpoznaje mrok i światło, wie kiedy jest głośno lub cicho, czuje jak się go dotyka, czy przemieszcza. To zupełnie wystarcza do tego, żeby spełniał swoje zadanie interaktywnej zabawki „dah/duh-aj/wah!”

www.furby.com.pl
Furby'ego dostarczyła do testów firma Hasbro Poland



Zrób własną okładkę na CD

Część pierwsza: Przygotowywanie szablonu dokumentu

Twoje ulubione hity znalazły się już na wypalanej płycie CD. Brakuje ci jeszcze tylko odpowiedniego opakowania. Możesz je wykonać w prosty sposób, wykorzystując program Word

Każdy właściciel nagrywarki CD dobrze zna ten problem. Z wielkim trudem wypaliłeś sobie kolekcję ulubionych utworów, ale brakuje ci fajnych okładek na pudełka. Na pewno nie zamierzasz ich robić przy pomocy przyrządów kreślarskich lub kolorowych kredek. Jest jednak proste wyjście z tej sytuacji. Za pomocą programu Word profesjonalnie przygotowujesz

okładki. Word, który wchodzi w skład Microsoft Office, jest szeroko znanym i stosowanym programem do edycji tekstu.

Z pierwszej części cyklu dowiesz się w jaki sposób przygotować szablon dokumentu, dzięki któremu zarówno przednia jak i tylna okładka dla CD zmieszczą się na jednej stronie A4. W części drugiej napiszemy natomiast o obróbce tekstu i rysunków.



1. Wstawianie tabel

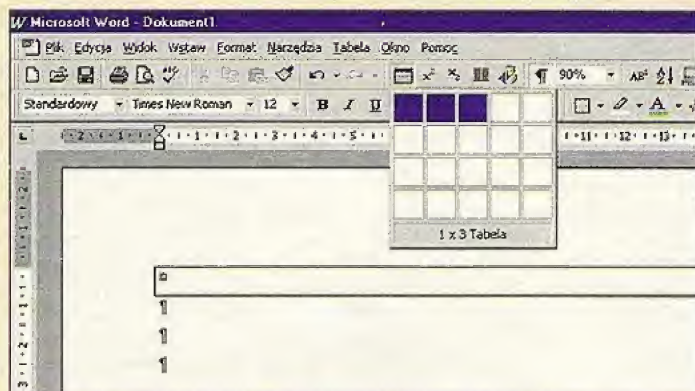
Okładka na CD składa się z dwóch ważnych elementów: przedniej strony tytułowej z podpisem i ewentualnym obrazkiem oraz wkładki na tylną stronę, połączonych jednocześnie z dwiema bocznymi krawędziami. Oba te elementy najlepiej wykonać przy użyciu funkcji tabeli.

● Do pustego dokumentu najpierw wstaw pojedynczą tabelę, która będzie przednią stroną okładki. W tym celu kliknij na ikonie „Wstaw tabelę”

a potem na kwadracik w górnym lewym rogu. Innym sposobem jest wybranie z menu Tabela/Wstaw, gdzie jako liczbę kolumn i wierszy podaje się jeden.

● Pod tabelą wstaw dwa wolne miejsca. W tym celu wciśnij dwa razy Enter.

● Na drugi element okładki potrzebna jest tabela o jednym wierszu, ale z trzema kolumnami. Kliknij więc na „Wstaw tabelę”, a potem na trzeci kwadrat od lewej w najwyższym rzędzie.



Tabele na obie części okładki tworzysz przy pomocy ikony „Wstaw tabelę”. Niebieskie pola oznaczają rzędy i kolumny

2. Ustalanie wielkości tabel

Word pozwoli ci z milimetrową dokładnością ustawić wysokość i szerokość komórek tabeli.

● Kliknij najpierw na komórce górnej tabeli, a następnie wybierz z menu Tabela opcję „Wysokość i szerokość komórki”

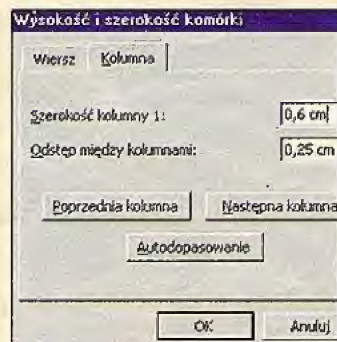
● W polu „Wysokość wiersza 1:” ustaw opcję „dokładnie” i wpisz 12 cm w polu przy słowie „na”. Pamiętaj, żeby wpisać miarę „cm”, bo w przeciwnym razie Word użyje miary w punktach (pt).

● Teraz zmień na zakładkę „Kolumna” i dla „Szerokość kolumny 1” również wpisz wielkość „12 cm”. Całość zmian dla pierwszej tabeli zaakceptujesz wciśnięciem „OK”.

● Szerokość komórek na tylną stronę okładki zmienia się w podobny sposób. Po przejściu do pierwszej z komórek w drugiej tabeli wybierasz „Tabela-Wysokość i szerokość komórki”.

● W „Szerokość kolumny 1:” wpisz „0,6 cm”. Klikając na przycisku „Następna kolumna” będziesz mógł ustalić wielkość środkowej kolumny. Powinno to być „13,8 cm”. Jeszcze raz kliknij na „Następna kolumna” i w prawej kolumnie wpisz „0,6 cm”.

● Musisz jeszcze komórkom drugiej tabeli nadać odpowiednie wysokości komórek drugiej tabeli. W tym celu zmień zakładkę na „Wiersz”, a potem opcję „Automatyczne” na „Dokładnie”. W polu „na” wpisz „11,7 cm”. Na końcu potwierdź zmiany dokonane w drugiej tabeli przez „OK”. Szablon dla okładki jest już gotowy i teraz trzeba wpisać teksty.



W „Tabela - Wysokość i szerokość komórki” ustawiasz dokładne wielkości komórek tabeli

3. Opis na bocznych częściach okładki

Tekst powinien być umieszczony pionowo w wąskich polach drugiej części okładki. W ten sposób będzie później dobrze pasował do pudełka.

Oczywiście kierunek przebiegu tekstu zależy od twoich upodobań. Poniżej przedstawiamy najczęściej spotykane rozwiązanie.

- Najpierw kliknij prawym przyciskiem myszy na lewym polu drugiej tabeli i wybierz z Pop-Up-Menu zapis „Kierunek tekstu”. Kliknij na polu, w którym „Tekst” będzie biegł od dołu do góry, a potem na „OK”.

- Musisz jeszcze wypośrodkować tekst w przestrzeni pola zarówno w pionie jak i w poziomie. W tym celu jeszcze raz kliknij prawym przyciskiem myszy na skrajnie lewej komórce drugiej tabeli i wybierz „Wyrównanie - Wypośrodkuj w pionie”.

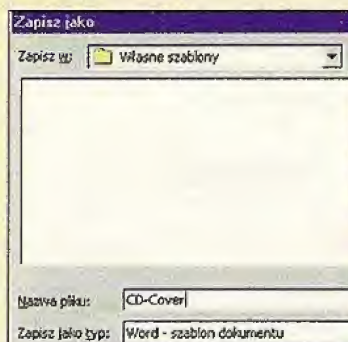
- Tekst rozmieścisz centralnie klikając na ikonę „Wypośrodkuj” na pasku narzędzi „Formatowanie”.



Tekst na boczne strony okładki ustawiasz pionowo wybierając z zakładki „Kierunek tekstu” i klikając na okienko z literami biegnącym od dołu do góry

4. Zapisywanie jako szablon

Okładce brakuje jeszcze tekstu i grafiki. Wcześniej musisz jednak zapisać dokument jako szablon. W tej postaci będziesz mógł używać go do wszystkich swoich CD.



Zapisz wygląd okładki jako szablon dokumentu. Dzięki temu będziesz mógł wykorzystać go do okładek wielu płyt

- Tak samo ułóżysz go w skrajnie prawej komórce drugiej tabeli. Musisz tylko w menu „Kierunek tekstu” wybrać przebieg tekstu z góry na dół. Wypośrodkuj go też w pionie i poziomie.

- Najpierw musisz stworzyć miejsce na własne szablony. W tym celu przejdź do Windows, uruchom Exploratora (Start/ Programy) i zmień katalog na ten z szablonami Office (domyślnie: C:\Program Files\Microsoft Office\Szablony). Utwórz katalog „Plik- Nowy Element - Folder”. Możesz nadać mu np. nazwę „Własne Szablony”.

- Wróć do Worda i wybierz opcję „Plik - Zapisz”.

- W typie danych ustaw „Word - szablon dokumentu” i zapisz go pod dowolną nazwą np.: „CD-Cover” we właśnie utworzonym katalogu (w tym przypadku C:\Program Files\Microsoft Office\Szablony\Własne Szablony).

- Szablon jest już gotowy. Jeśli kiedykolwiek przyjdzie ci ochota coś w nim zmienić, musisz pamiętać, żeby otworzyć go w formie szablonu i zapisać go pod tą samą lub nową nazwą.

5. Korzystanie z szablonu

Teraz możesz zamknąć szablon dokumentu i otworzyć nowy dokument, który będzie oparty na tym schemacie.

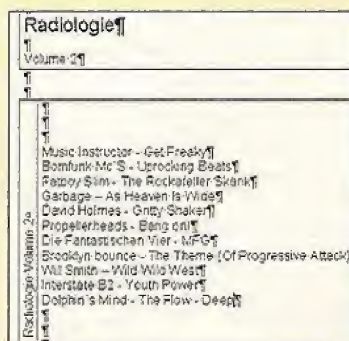
- Wybierz z menu w Wordzie opcję „Plik - Nowy”. Przejdź teraz na zakładkę „Własne Szablony” i wybierz „CD-Cover” (nazwa zakładki będzie odpowiadała nowemu folderowi, którego tworzenie opisano w poprzednim punkcie).

- W tym dokumencie możesz już wpisywać teksty na obu stronach okładki.

- Środkowa komórka drugiej tabeli to miejsce na opis zawartości płyty. Mogą to być pojedyncze tytuły utworów z płyty muzycznej, lub nawet długa lista programów sharewarowych, które znajdują się na CD.

- Każda z płyt powinna otrzymać swój własny plik, który znajdzie się w specjalnym katalogu na twym dysku. Z tak przygotowanymi danymi będziesz

mógł sprawnie przystąpić do drugiej części kursu, w której sięgniemy po opisane już okładki i zdradzimy jak można ozdobić je rysunkami oraz stylowymi opisami.



W polach opakowania wpisujesz tytuł i nazwy poszczególnych utworów twojej własnej płyty

Internet jest ostatnio bardzo modnym tematem. Niewiele osób jednak wie dokładnie, na czym polega jego funkcjonowanie

Pogawędki z ludźmi z najdalszych nawet zakątków świata, szybkie wyszukiwanie potrzebnych informacji, zabawa w gry sieciowe: oto tylko kilka z wielu możliwości, jakie oferuje Internet. Zanim jednak zaczniesz korzystać z jego zasobów, musisz zdobyć dostęp do ogólnosiwiatowej pajęczyny.

Możesz np. skorzystać ze stanowiska w kawiarni internetowej (piszemy o nich w tym numerze **CLICKA!**). Na dłuższą metę znacznie wygodniejsze jest jednak posiadanie połączenia do Internetu we własnym domu. Do tego potrzebujesz nie tylko komputera i modemu. Musisz również skorzystać z usług tzw. providera. Jest to firma, która odpłatnie udostępnia ludziom dostęp do Internetu. Modem natomiast potrzebny będzie ci do uzyskania połączenia między komputerem, a urządzeniem providera.

Jak podłączyć

szybko i prosto **CZĘŚĆ 1**



Komputer i oprogramowanie

Punktem wyjściowym jak i docelowym dla wymiany danych jest twój komputer. Korzystasz z niego, decydując co pobierzesz z obszernych zasobów Sieci.

Strony pobrane z Internetu możesz obejrzeć za pomocą odpowiedniego programu, tzw. przeglądarki. Można go znaleźć na wielu CD-ROM-ach, dołączanych do prasy komputerowej lub bezpłatnie ściągnąć z Internetu. Za jego pomocą można także korzystać z elektronicznej poczty.

Dwa najlepsze programy to: Netscape Communicator i Microsoft Internet Explorer.

Modem

Zanim będziesz mógł obejrzeć stronę ściągniętą z Internetu, musisz połączyć się z providerem. Do tego właśnie potrzebny jest modem. Jest to w pewnym sensie telefon dla komputera: ustala połączenie pomiędzy komputerem twoim i providera, a potem wysyła przez nie dane. Modem (nazwa pochodzi od określeń modulować i demodulować) musi przetworzyć takie cyfrowe informacje na sygnały tonowe.

Ostatnio coraz większą popularnością cieszą się modemy cyfrowe. Wykorzystują one możliwości oferowane przez cyfrową sieć telefoniczną ISDN. Transmisja danych jest dwa razy szybsza niż w zwykłych modemach, ale też dużo droższa.

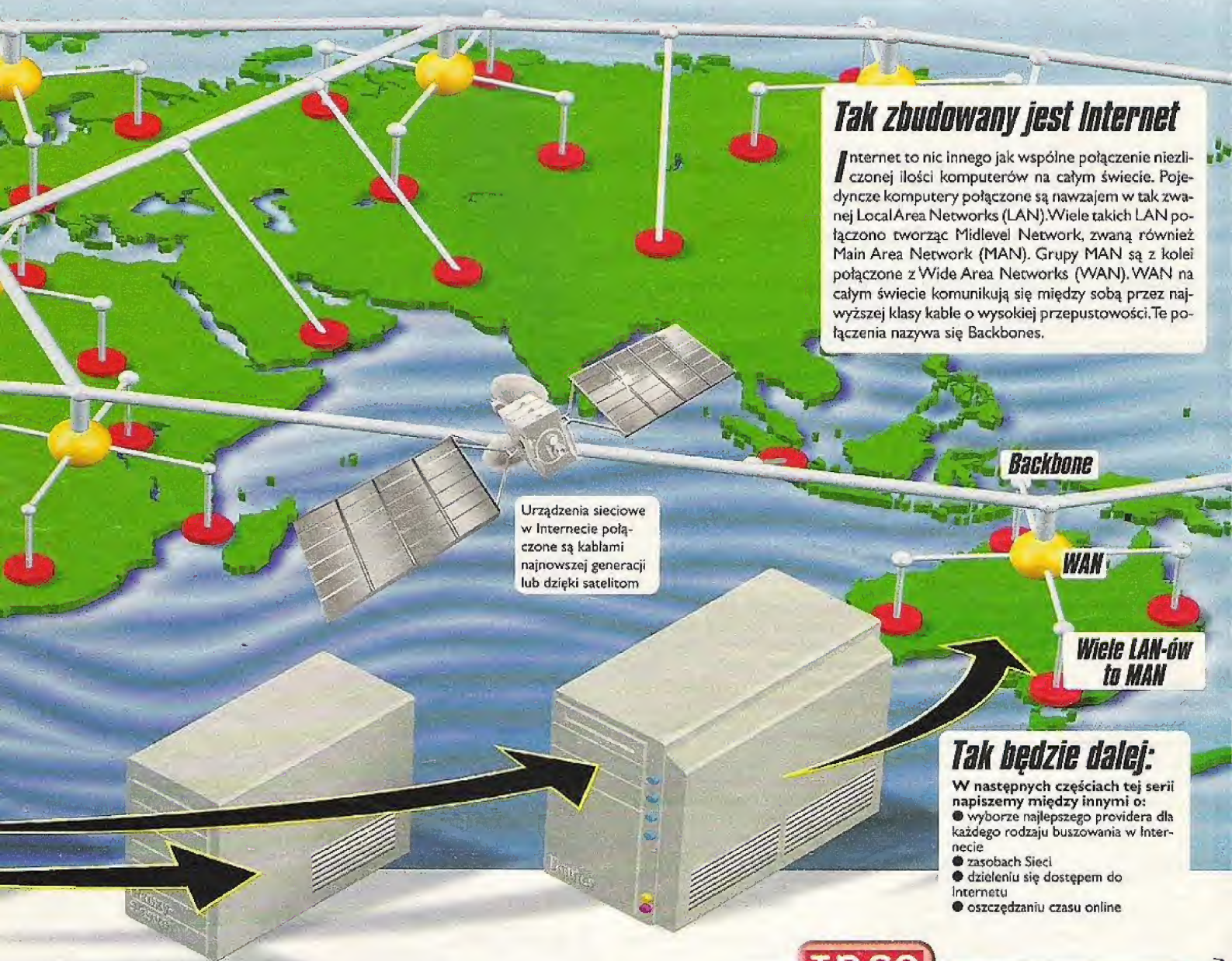
Web Server

Modem wysyła twoją prośbę o dane o web serwera (od angielskiego "to serve" = służyć), głównego komputera providera. Komputer ten może pobierać i udostępniać dane z Internetu.

Niestety, usługi providera są płatne. Dodatkowo musisz zapłacić także za rozmowę telefoniczną.

Jedynym darmowym providere jest Telkomunikacja Polska. Połączenie z Internetem można uzyskać pod ogólnokrajowym numerem 0-202122. Koszt połączenia jest zawsze taki sam jak za rozmowę lokalną. Niestety z tego numeru korzysta dużo osób i uzyskanie połączenia jest czasami bardzo trudne (zwłaszcza między 18 a 1 w nocy).

Ć się do Internetu



Tak zbudowany jest Internet

Internet to nic innego jak wspólne połączenie niezliczonej ilości komputerów na całym świecie. Pojedyncze komputery połączone są nawzajem w tak zwanej Local Area Networks (LAN). Wiele takich LAN połączono tworząc Midlevel Network, zwaną również Main Area Network (MAN). Grupy MAN są z kolei połączone z Wide Area Networks (WAN). WAN na całym świecie komunikują się między sobą przez najwyższej klasy kable o wysokiej przepustowości. Te połączenia nazywa się Backbones.

Backbone

Wiele LAN-ów to MAN

Urządzenia sieciowe w Internecie połączone są kablami najnowszej generacji lub dzięki satelitom

Tak będzie dalej:

W następnych częściach tej serii napiszemy między innymi o:

- wyborze najlepszego providera dla każdego rodzaju buszowania w Internecie
- zasobach Sieci
- dzieleniu się dostępem do Internetu
- oszczędzaniu czasu online

INFO

Podstawowe wyposażenie internauty

PC
Do korzystania z Internetu nie potrzeba bardzo szybkiego komputera - wystarczy już 486-ka. Prędkość, z jaką poruszysz się w Sieci, zależy w rzeczywistości od parametrów modemu i providera, a nie od PC-ta. Komputer z procesorem Pentium jest jednak o tyle lepszy, że można na nim swobodnie zainstalować odpowiednie oprogramowanie pod Windows 95 i Windows 98.

Oprogramowanie
Jako oprogramowania potrzebujesz przeglądarki: Netscape Communicatora lub Microsoft Internet Explorera. Oba programy są bezpłatne. Internet Explorer dołączono do Windows 98.

Wielu providerów oferuje własne oprogramowanie.

Modem
Prędkość przy korzystaniu z Sieci zależy od tego ile kilobitów danych na sekundę jest w stanie wysłać i odebrać twój modem. Standardem jest obecnie 56 kilobitów na sekundę - takie urządzenia nazywa się modemami 56K. Korzystanie z modemu wolniejszego niż 33,6K spowoduje, że będziesz bardzo długo czekał na otrzymanie danych.

Internet provider
Istnieje wiele firm, które oferują płatne konta pocztowe i dostęp do Internetu. Telekomunikacja Polska oferuje bezpłatny dostęp (płacisz tylko za połączenie telefoniczne), jednak konto pocztowe musisz założyć u innego providera (niektórzy oferują konta pocztowe za darmo), gdyż TP takiej usługi nie świadczy.

Proxy Server

Oprócz web serwerów providerzy dysponują także tzw. proxy serwerami. Komputery te połączone są z web serwerami i przechowują przez określony czas dane ściągnięte z Internetu. Jeżeli będziesz chciał po raz drugi obejrzeć daną stronę, otrzymasz ją bezpośrednio z proxy servera, bez konieczności ponownego wczytywania jej z Internetu. Dzięki temu oszczędzasz na czasie i na pieniądzu.

Jeżeli strona, którą chcesz obejrzeć, znalazła się wcześniej w kręgu zainteresowania innego użytkownika tego samego providera, również będziesz mógł ją obejrzeć za pomocą proxy servera bez konieczności ściągania jej z Internetu. Dzięki temu zapłacisz niższy rachunek.

Router

Wszystkie dane z serwera, które przesyłane są do Internetu, lub z niego pochodzą, muszą przejść przez tak zwany router. Jest to komputer, który funkcjonuje jak zworka. Dzięki niemu dane w ogólnosiwiatowej sieci połączeń przesyłane są właściwą trasą.

Płynące przez Internet dane na czas transportu dzielone są jakby na małe paczuski, które w punkcie docelowym składane są w całość. Każda paczuska może wędrować innym szlakiem i przesyłanie danych trwa znacznie krócej. Router rozpoznaje jej punkt docelowy i wysyła ją właściwym połączeniem.

Informacje wędrują zatem od routera do routera przez providera i w końcu pojawiają się na twoim komputerze.

KAWA Z SIECI

@fe internet

Internet jest teraz bardzo modnym tematem. Co masz jednak zrobić, jeżeli nie posiadasz modemu, a do tego twój komputer cały dzień okupuje młodszy brat? Wcale nie musisz rezygnować z korzystania z Sieci! Możesz wybrać się do kawiarni internetowej

Być może nigdy nie byłeś w kawiarni internetowej i nawet nie słyszałeś o takim miejscu. Nic dziwnego. Moda na lokale z dostępem do Internetu przyszła do nas całkiem niedawno. Z roku na rok stają się one jednak coraz bardziej popularne. Nowe kawiarnie i kawiarenki powstają w wielu miejscowościach (patrz Przydatne Adresy).

Kawiarnie internetowe wielu osobom kojarzą się z zadymionymi małymi pomieszczeniami, w których do późna w nocy siedzą komputerowi maniacy i nerwowo uderzają w klawisze. Nic bardziej mylnego. Kawiarnie internetowe to normalne miejsca, dla normalnych ludzi. Co więcej, przychodzą do nich osoby,

które nie tylko chcą szybko skorzystać z zasobów Internetu. Do takiego miejsca można wybrać się w piątek wieczorem z przyjaciółmi, pobuszować po Sieci, ale także napić się kawy, czy zjeść coś smacznego.

Kawiarnie internetowe to nie tylko szybki dostęp do Sieci. To także modne miejsca spotkań młodzieży. W niektórych miejscach można również pograć w gry komputerowe, czy skorzystać z takich programów jak edytor tekstów.

Wiele usług zależy już od konkretnych kawiarni. Dokładnych szczegółów powinieneś dowiedzieć się na miejscu w kawiarni, z której chcesz skorzystać.

OSZCZĘDZAM RODZICÓW

Krzysztof, lat 16

W kawiarni internetowej spotkał się Krzysztof, który właśnie ściągał pliki

Click! Dlaczego korzystasz z Internetu w kawiarni, a nie w domu?

Krzysztof: To już druga kawiarnia, do której przychodzę. Nie jestem jednak maniakem komputerowym. Po prostu muszę korzystać z Internetu. W domu mam modem, ale wolę sam płacić za Internet. Nie lubię, kiedy rodzice muszą płacić wysokie rachunki telefoniczne.

Click! Do jakich celów najczęściej używasz Internetu?

Krzysztof: Oglądam różne strony i ściągam większe pliki. Odbieram też i wysyłam listy do znajomych. Lubie pogawędzić w Sieci i do tego celu używam programu IRC.

O INTERNECIE PRZY KAWIE

Jeżeli chciałbyś wybrać się do kawiarni internetowej, ale boisz się, że za mało wiesz o funkcjonowaniu Internetu, to naprawdę nie masz się czego obawiać. W kawiarniach pracuje wiele życzliwych osób, które pomogą ci, gdybyś miał kłopoty. Niekiedy organizowane są tutaj również za dodatkową opłatą specjalne kursy, podczas których możesz np. zgłębić tajniki Internetu, czy tworzenia stron WWW.

Niestety, w naszym kraju korzystanie z Internetu w kawiarni jest płatne. Ceny wahają się od 4 do 12 złotych za godzinę. Ich wysokość zależy od miasta, w którym znajduje się kawiarnia (najdrożej jest w Warszawie), od jej lokalizacji (w modnym lokalu w centrum miasta jest drożej niż na peryferiach) oraz od szybkości przepływu danych (im wolniejsze łącza, tym dłużej musisz korzystać z komputera przy ściągnięciu plików).

Skoro za godzinę korzystania z Internetu w kawiarni płaci się tyle samo (a czasami nawet więcej), co w przypadku łączenia się z Siecią z domu za pośrednictwem modemu, to po co chodzić do kawiarni? Musisz pamiętać, że do korzystania z Internetu w kawiarni nie jest ci potrzebny ani własny komputer, ani modem czy nawet telefon. Nie potrzebujesz znać się na podłączaniu komputera do Sieci. Nie siedzisz zdenerwowany, czekając na połączenie z numerem TPSA.

Do tego w większości kawiarni znajdują się tzw. łącza stałe. Dzięki nim dane

ANDRYCHÓW

■ CYBER UNDERGROUND ul. Krakowska 74

BIAŁA PODLASKA

■ INTERNET CAFE ul. Janowskiej 11D

BRZESKO

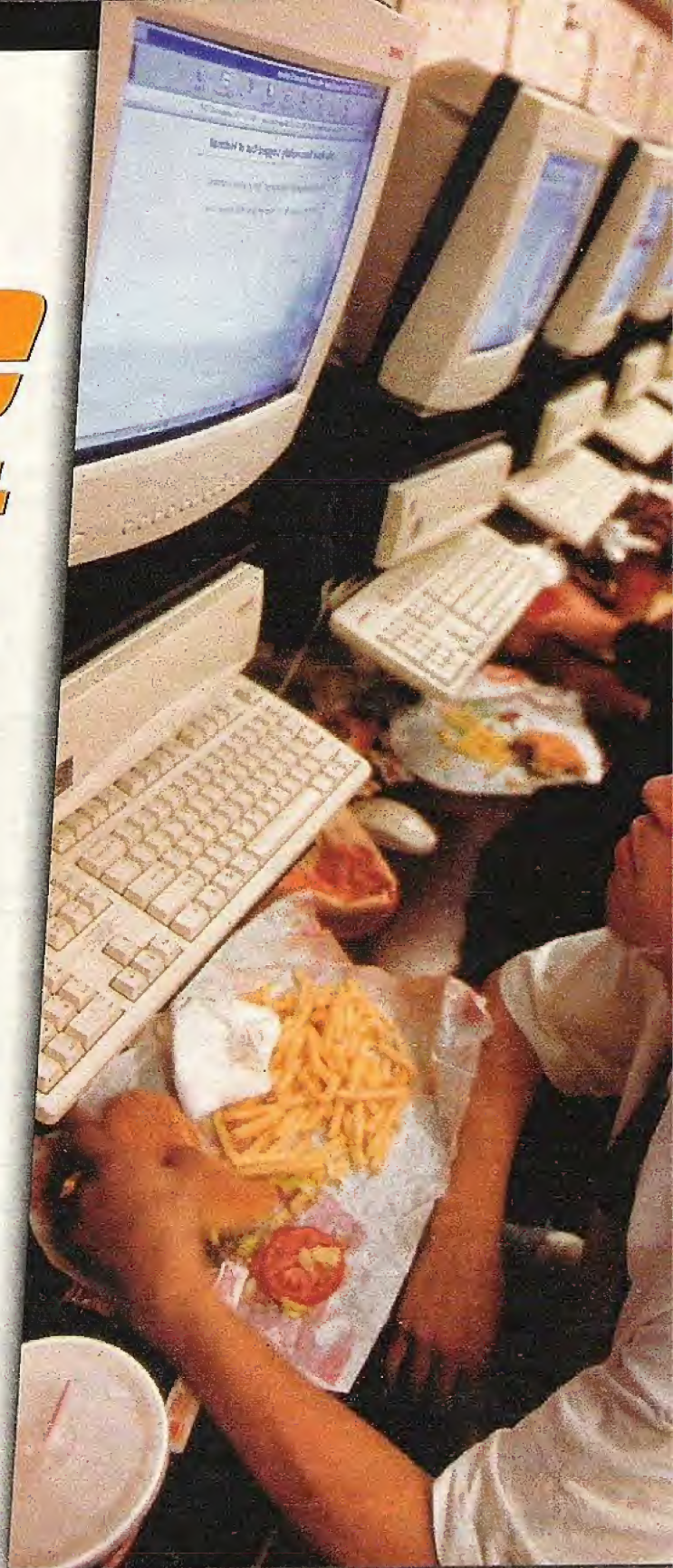
■ INTERNET CAFE ul. Jaselewicza 7

BYTOM

■ INTERNET CAFE BYTOM ul. Moniuszki 16

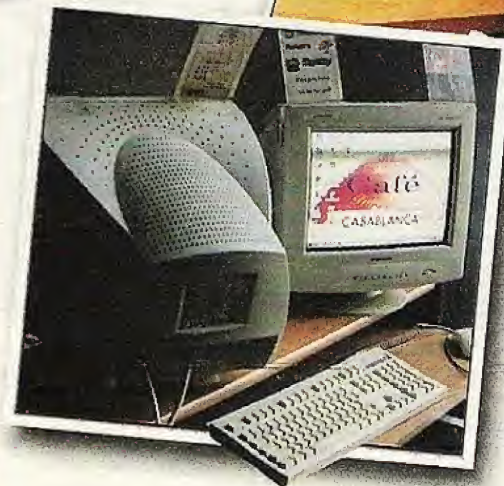
GDANSK

■ @INTERNET CAFE ul. Pilotów 3
■ RUDY KOT ul. Garmcarska 18/20



CLICK! odwiedził
kawiarnię
Casablanka
w Warszawie

WSPÓLNE
KORZYSTANIE
Z INTERNETU TO DOBRY
POMYSŁ!



Komputery ustawione są w różnych miejscach. Przy niektórych można nawet siedzieć na stołku barowym

Niektóre stanowiska są umieszczone bardzo blisko siebie. Najczęściej siedzisz jednak tyłem do innych użytkowników i nie przeszkadzasz im w pracy

przebiegają bardzo szybko. Dlatego też w kawiarence w krótszym czasie niż w domu ściągniesz większe pliki i obejrzyj więcej stron WWW.

ŚWINKA SKARBONKA W SIECI

Z kawiarni opłaca się korzystać zwłaszcza wtedy, kiedy planuje się ściągnięcie z Internetu dużych plików. Jeżeli to samo zrobiłbyś korzystając z modemu, po zobaczeniu rachunku telefonicznego

twoi rodzice mogliby dostać zawału.

Zaletą kawiarenek jest także to, że sam płacisz za korzystanie z Internetu. Nie musisz tłumaczyć się z powodu wysokich rachunków. Za każdym razem płacisz od razu po skorzystaniu z komputera i lepiej odczuwasz wartość czasu spędzonego w Sieci.

Powinieneś jednak korzystać z Internetu jak najbardziej efektywnie. Kiedy wybierasz się do kafejki internetowej, na sa-

INFO

Kafejki od kuchni

CLICK! odwiedził kawiarnię CASABLANKA w Warszawie. Od ulicy trudno zauważyć, że w głębi lokalu znajdują się komputery. Dopiero w środku drugiej sali stoi dwadzieście PC. Są one, jak w większości takich kawiarni, podłączone do Internetu za pomocą tzw. stałych łącz. Dzięki temu dane przepływają bardzo szybko i nie czekasz długo na obciążenie strony, czy ściągnięcie pliku.

Przy komputerach siedziało kilkanaście osób w różnym wieku. Z Internetu korzystają bowiem zarówno ludzie starsi, jak i młodszy. Najstarsza osoba, która przyszła do Casablanki miała ponad 60 lat.

Kawiarnie internetowe zwykle otwarte są bardzo długo. CASABLANKA działa w normalne dni od 9 do 24, a w piątki i soboty czynna jest właściwie do wyjścia ostatniego klienta. Najwięcej osób wpada do niej jednak w czasie przerw w zajęciach, czy w pracy.

Oprócz możliwości korzystania z komputera stacjonarnego, do kawiarni można przynieść także z laptopem, czyli komputerem przenośnym i podłączyć się do Internetu.

W kawiarni dużą popularnością cieszą się przeglądarki, dzięki którym można obejrzeć ciekawe strony WWW. Bardzo często wykorzystywane są również programy IRC i ICQ. Dzięki nim można „porozmawiać” ze znajomymi. Kiedy wpisujesz zdania w specjalne okienko w programie, twój odbiorca widzi je prawie w tym samym czasie (jedyne z małym opóźnieniem) na swoim komputerze. W ten sposób może rozmawiać ze sobą wiele osób jednocześnie. Taki sposób porozumiewania się jest bardzo opłacalny, zwłaszcza jeżeli twój kolega mieszka bardzo daleko. Wtedy za taką rozmowę zapłacisz mniej niż za rozmowę telefoniczną.

mym początku ustal sobie pewien limit pieniężny, którego na pewno nie możesz przekroczyć. Internet wciąga i zanim się spostrzeżesz możesz zapłacić więcej niż założyłeś na początku.

W kawiarniach pytaj też o karty stałego klienta. W niektórych miejscach przeprowadzane są również promocje.

Dowiedz się także, czy twój kolega nie chce wybrać się do kawiarni internetowej. Zwykle im dłużej korzystasz z Internetu w kawiarence, tym mniej płacisz za taki sam okres czasu buszowania po Internecie.

Fakt istnienia kawiarni internetowych udowadnia, że nawet bez komputera, modemu, czy nawet telefonu nie jesteś pozbawiony szansy korzystania z ogromnych zasobów wiedzy, jakie znajdują się w Internecie.

Menu



Przydatne adresy

GORLICE

MINIX INTERNET CAFE ul. Piłsudskiego 6

KATOWICE

INTERNET CAFE DEMO pl. Sejmu Śląskiego 2

KRAKÓW

WIRTUAL WORLD ul. Konopnickiej 11
CYBER CAFE U LOUISA Rynek Główny 20
CAFE INTERNET ul. Stefana Batorego 20
INTERNET CAFE LOOZ ul. Mikołajska 13
CYBER NET CAFE pl. Matejki 5
K.K.1 ul. Starowieńska 20

CYBERNET ul. Budyka 6
J++ ul. 3 Maja 11
MAGIEL ul. Librowszczyzny 4
MOZILLA ul. Św. Wawrzyńca 38/1

LUBLIN

INTERCAFE ul. Graniczna 13
INTER-COMP ul. M.C. Skłodowskiej 3

ŁÓDŹ

CYBERGROTA ul. Więckowskiego 20
INTERSIL ul. Tuszyńska 128/132

NOWY SĄCZ

CAFE INTERNET Rynek 5

NOWY TARG

INTERNET CAFE ul. Kościelna 7

OLKUSZ

INTERNET CAFE ul. Bóznicza 1

OSTRÓW WIELKOPOLSKI

CAFE MEDIANA Rynek 21

POZNAN

SONIC JR. INTERNET CAFE ul. Turystyczna 1

SZCZECIN

INTERNET CAFE al. Wojska Polskiego 67

TORUŃ

HACKER ul. Podmurza 28
JEREMI Rynek Staromiejski 33

WARSZAWA

CASABLANKA CAFE ul. K. Przedmieście 4/6
LAMERIADA ul. Piękna 6
netCAFE ul. Szyszka 21/23

WROCŁAW

DATARIVER ul. Grabieżyńska 66E

ZAKOPANE

INTERNET CAFE ul. Krupówki 30

Strona WWW z listą adresów i dodatkowych adresów
www.cafe.cherry.lublin.pl

Tajniki dźwięków w „Gwiezdnym Wojnach”

Dzięki „Gwiezdnym Wojnom” przez kina popłynął wreszcie najwyższej klasy przestrzenny dźwięk!

Elegancki unik amerykańskiej gwiazdy futbolu Jerry'ego Rica, mijającego obrońcę przeciwnika. Udało się! Przyłożenie! Tyśiące widzów wiwatują! Wiwatowanie to ponownie rozbrzmiewa kilkanaście miesięcy później w „Gwiezdnym Wojnach - Części 1, Mrocznym Widmie”, gdy podracery mijają trybuny Mos Espa Arena na Tatooine. Autorem pomysłu wykorzystania w „Mrocznym Widmie” odgłosów trybun z meczu jest Den Burt. „Nigdy nie moglibyśmy zebrać tak wielu osób i pomieścić ich w studiu”, wyjaśnia reżyser dźwięku.

Kiedy oglądając „Mroczne Widmo” słuchamy wspaniałych efektów dźwiękowych, nie dziwimy się już, że dwa lata trwał jego etap postprodukcji. Tak nazywa się okres, kiedy cały materiał filmowy jest przycinany, obrabiany i wzbogacany o dźwięk. Obok tysiąca dziewięciuset efektów wizualnych powstało ponad 115 tysięcy dźwięków, od mowy obcych po odgłosy wydobywające się z silników statków kosmicznych, napędów podracerców

czy szum mieczy świetlnych, przecinających powietrze. Wyczekiwanie na amerykańską premierę kinową „Gwiezdnego Wojna” dodatkowo potęgował fakt, że razem z nią miał wejść do kin nowy system dźwięku - Dolby Digital Surround EX. Właściciele kin musieli wydać nawet do 4000 dolarów na dodatkowe głośniki na tyłach widowni, żeby móc najlepiej przedstawić dźwięk najnowszej części Gwiezdnego Sagy.

Gwiezdnej jakości dźwięk 3D

System dźwięku Dolby Digital Surround EX po raz pierwszy w historii kina

umożliwia otrzymanie prawdziwie przestrzennego (360 stopni) dźwięku. Samolotom czy pojazdom kosmicznym, przelatującym na ekranie, towarzyszy więc niesamowicie realistyczne wrażenie przesuwania się odgłosów dokładnie nad głowami widzów. Przy dotychczasowych technikach odgłosy w filmach pochodziły najczęściej z lewego lub prawego tylnego rogu kina. Jeżeli się dokładnie wsłuchiłeś, mógłś odczuć wrażenie, że dźwięk prześlizguje się wzdłuż ścian, zamiast przepływać przez słuchającego. To jednak zmieniło się z nadejściem Dolby Digital Surround EX. Odgłosy z tylnych głośników nagrywane są na osobnym kanale, zatem są niezależne od głośników lewo i prawostronnych. Dlatego też niezależnie od tego czy sie-

dzisz w środku, czy na brzegu sali kinowej, słyszysz napęd podracera tak, jakbyś znajdował się w kabinie pilota.

Digital Surround EX został rozwinięty przez weteranów techniki dźwiękowej Dolby i THX. Przedstawiciele tej ostatniej firmy uważają, że trzeba zrobić wszystko, aby dźwięk brzmiał tak, jak znikają go twórcy filmu. Dlatego jej pracownicy podróżowali od kina do kina, testując działanie wyposażenia nagłaśniającego w poszczególnych salach. Jeśli wszystko było w porządku, przyznawali certyfikat, odnawiany co roku. Za działaniami THX kryje się sam George Lucas. Powodów jego zachowania należy szukać w roku 1983, kiedy to do kin wkroczyły „Gwiezdne Wojny - Powrót Jedi”. Lucas doznał strasznego

Gdzie na filmie ukryty jest dźwięk?

1. Dolby Digital i Surround EX

Miejsce dla informacji o dźwięku w systemie Dolby Digital znajduje się między perforacjami na taśmie. Przechowywane są tutaj także dane dla nowego Surround EX

2. dts - Timecode Information

Przy dts dźwięk znajduje się na CD. Ścieżka kodu czasu (dokładnie na brzegu obrazków) odpowiada za to, żeby dźwięk i obraz biegly jednocześnie

3. SDDS - Cyfrowa ścieżka dźwiękowa

Technika SDDS używa do magazynowania informacji dźwiękowych zewnętrzne krawędzie taśmy

4. Ścieżka dźwiękowa Dolby A i Dolby SR

Dwie analogowe ścieżki dźwiękowe zawierają stereofoniczny soundtrack. Używa się ich jako ostatniej deski pomocy, gdy zawiedzie dźwięk cyfrowy

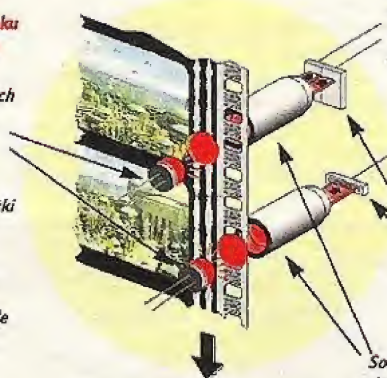
Obok informacji o obrazie na taśmie celuloidowej znajdują się również ścieżki różnych systemów dźwiękowych

Teraz dźwięk staje się jeszcze bardziej realistyczny: dzięki Dolby Digital Surround EX szum statków kosmicznych rozlega się dokładnie za plecami słuchaczy

Jak z danych powstaje dźwięk

Tak pracuje urządzenie odczytu dźwięku w projektorze filmowym

Światło z dwóch oddzielnych źródeł (diod) świeci przez analogowe i cyfrowe ścieżki dźwiękowe taśmy celulojowej, padając na światłoczułe części, które zamieniają je w sygnały elektryczne



W tym kierunku przesuwany jest film w projektorze

Ten sygnał dla dźwięku analogowego zostanie użyty tylko w razie konieczności

Sygnał dźwięku cyfrowego dzielony jest na 6 lub 8 kanałów

Za pomocą tych światłoczułych elementów światło zamieniane jest w sygnały elektryczne, które wędrują do głośników

Soczewki optyczne w urządzeniu dźwiękowym projektora troszczą się o dobrą ostrość ścieżek dźwiękowych

zawodu, gdy okazało się, że w wielu kinach od strony akustycznej film „nie wypalił”. Z powodu złego sprzętu widzowie nie mogli odebrać wielu z pracochłonnych efektów dźwiękowych.

Epoka dźwięku cyfrowego

Na początku lat 90-tych jakość dźwięku poczyniła kolejny milowy krok do przodu. Dzięki systemom Dolby Digital, dts i SDDS, analogowa technika dźwięku została zastąpiona przez lepszą, cyfrową. Otrzymało to wówczas doskonałą jakość podobną do tej z płyt CD. Twórcy filmowi mogą teraz korzystać z nowych możliwości i tworzyć dźwięk przestrzenny, który płynie przez cztery i więcej od-

dzielnych kanałów.

Technika zapisu analogowego nie odeszła jednak całkowicie w zapomnienie. Znajduje się ona na każdym filmie i służy jako koto ratunkowe, w razie wystąpienia błędów na ścieżce cyfrowej.

Projektory odczytujący z taśmy informację o dźwięku może przecież po setkach przebiegów pozostawić zarysowania w cyfrowej ścieżce. Dlatego też George Lucas postanowił robić filmy całkowicie cyfrowe.

W czerwcu wystartowały w czterech amerykańskich kinach próby z cyfrowymi projektorami, będącymi kolejnym przystankiem w drodze do lepszej jakości. Pierwsze kroki zostały już poczynione: „Część 1” jako pierwszy film kinowy opuściła celulojową, żeby składać się w całości już tylko z zer i jedynek.

Przegląd najważniejszych systemów dźwiękowych

W połowie lat 20-tych po raz pierwszy na taśmie celulojowej umieszczono ścieżkę dźwiękową. Film dźwiękowy narodził się wraz ze „Śpiewakiem Jazzowym”, ale dźwięk stereo trafił do kin dopiero 50 lat później. Każdemu ulepszeniu techniki dźwięku towarzyszyły jakieś szczególne filmy

Dolby A i Dolby SR



1977: Gwiazdne Wojny



1990: Tańczący z Wilkami

George Lucas jako jeden z pierwszych twórców zastosował wielotonową technikę Dolby w „Gwiazdnych Wojnach”. 13 lat później Dolby wprowadziło poprawioną technikę Dolby SR. W ten sposób przy wymieszaniu dźwięków osiągnięto więcej dynamiki (wykorzystując stosunki dźwięków najcichszych do najgłośniejszych).

Dolby Digital i dts

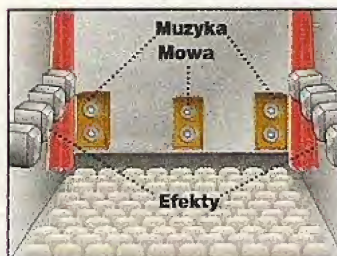


1992: Powrót Batmana

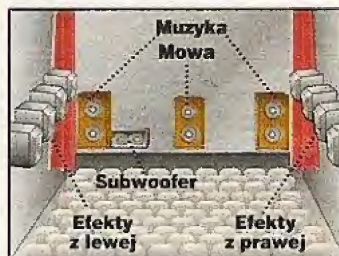


1992: Jurassic Park

Choć prawie nie słychać różnicy, Dolby Digital i dts pod względem technicznym kroczy zupełnie odmiennymi drogami: w Dolby Digital dźwięk przechowywany jest jako 0 i 1 między perforacją na filmie. Natomiast w systemie dts jako źródło danych stosowany jest CD-Rom zsynchronizowany z filmem.



Ustawione za ekranem dwa głośniki przekazują lewo- i prawostronne efekty stereo oraz muzykę. Środkowy głośnik odgrywa mowę. W ten sposób dobrze słyszysz głos aktorów zsynchronizowany z ruchem ich warg, bez względu na to, gdzie siedzisz na sali. Głośniki na ścianach przekazują takie efekty, jak eksplozje.



Podstawowy układ podobny jest do poprzedniego. Nowością w tym systemie jest subwoofer z głębokim basem, ukryty za ekranem i dwa oddzielne kanały dla lewo i prawostronnych odgłosów. Dzięki temu możesz np. odcisnąć wrażenie, że statek kosmiczny przelatuje nad tobą z lewej na prawą stronę.

SDDS



1993: Bohater ostatniej akcji



1998/1999: Matrix

System Sony Dynamic Digital Sound (SDDS) oparty jest o osiem kanałów. Jest to wymagająca największych nakładów i najdroższa technika, oferująca jak dotychczas najlepszy dźwięk. W Niemczech znajduje się zaledwie 50 kin z SDDS. W Ameryce jest ich natomiast około 5800.



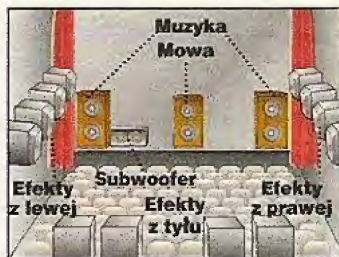
Subwoofer i pięć wielkich głośników stoi w SDDS za ekranem. Efekty przestrzenne są jak w systemie Dolby Digital i dts rozdzielone na dwie strony sali. Najlepiej wypadają przy tej technice głównie kosztowne ośmiokanałowe hollywoodzkie megaprodukcje takie jak „Godzilla”.

Dolby Digital Surround EX



1999: Gwiazdne Wojny-Część 1: Mroczne Widmo

Format Surround EX jest rozszerzeniem systemu Dolby Digital. Dzięki kilku dodatkowym głośnikom na tyłach sali i niewielkiej liczbie potrzebnych uchwytów właściciele kin mogą szybko przerobić swoje „stare” Dolby Digital na najnowszy system dźwiękowy.



Dolby Digital Surround EX oferuje 3 (!) oddzielne kanały dla efektów. Wiele kin przygotowało głośniki za ostatnim rzędem. Trzeci kanał dla efektów oznacza, że dźwięki będą się przemieszczały dokładnie zza twoich pleców w kierunku ekranu, lub z prawej strony na lewą.

18.20
TVP2środa,
czwartek,
piątek

5 minut WIRTUALNY IDOL

Wiele rzeczy uznawanych przez naszych przodków za niemożliwe do zrobienia, jest obecnie nieodłącznymi elementami naszej cywilizacji. Samoloty, łodzie podwodne, statki kosmiczne... Czy podobnie będzie z wirtualnymi aktorami?

Jeszcze 20-30 lat temu uważano, że stworzenie wirtualnej postaci, której ruchy idealnie naśladowałyby ludzkie, jest praktycznie niewykonalne. Twierdzono, że wymagałoby to zbyt skomplikowanych obliczeń i mogłoby zająć całe lata, a i tak rezultat byłby daleki od oczekiwań. Jak się okazało, pesymiści nie mieli racji. Wszystko wskazuje bowiem na to, że już w bliskiej przyszłości na ekranach telewizorów i kin pojawią się wirtualni aktorzy.

Od ponad dwóch lat niezwykłą popularnością cieszy się w Japonii piosenkarka Kyoko Date. Nie byłoby w tym nic niezwykłego, gdyby nie to, że jest ona postacią wirtualną (patrz ramka).

W Polsce znaczącą datą dla wirtualnych aktorów był 15 września 1999 roku. Wtedy właśnie pojawił się w programie „W Sieci” wirtualny prezenter Igor. W ciągu tygodnia występuje on na ekranie zaledwie przez około

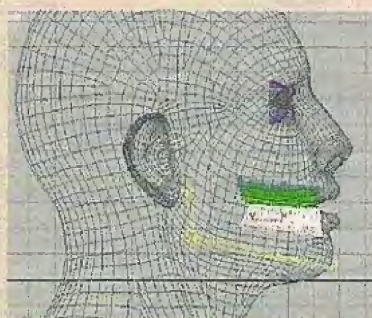
5 minut, ale przygotowanie takiego krótkiego wejścia zajmuje cały tydzień wyłożonej pracy!

Zanim Igor rozpoczął swoją telewizyjną karierę, musiał zostać wykonany kawałek po kawałku. Na początku przygotowano trójwymiarowy, w pełni przypominający człowieka, model głowy Igora. Ta część pracy była najłatwiejsza, a do tego trzeba ją było wykonać tylko jeden raz. Także jednokrotną, choć już nieco trudniejszą, czynnością był wybór na głowie Igora właściwych punktów charakterystycznych, tzw. „kości”. Przesuwane są one na trójwymiarowym modelu i powodują zmianę kształtu warg oraz twarzy.

Igor uczy się mówić

Jednak najtrudniejszym zadaniem było przygotowanie animacji ruchów, wykonywanych przez Igora (zwłaszcza ruchów warg i mimiki). Ruchy warg wirtualnego prezentera powinny być bowiem zsyn-

Igor musi wyglądać naturalnie z każdego profilu. Tylko wtedy można mieć pewność, że w ostatecznej animacji prezentera nie pojawią się żadne sztuczne ruchy



Kolorowe punkty na obrazku to tzw. „kości”. Ich przesunięcie zmienia kształt głowy Igora. Najważniejsze jest modelowanie policzków oraz warg, ale nie można pominąć brwi oraz powiek



Jeden z pierwszych etapów powstawania ludzkiej twarzy Igora. W siatkowy model głowy wirtualnego prezentera zostały już wstawione oczy. Ich przygotowanie wymagało artyzmu i ciężkiej pracy. W końcu jak mówi przysłowie: „Oczy są obrazem duszy człowieka”

Igor po licznych zabiegach kosmetycznych. Dopiero w takiej postaci może pojawić się na ekranie

Igora



Na pierwszym planie Artur Łojko. Przygotowanie roboczego modelu Igora zajęło mu na domowym komputerze dwa dni. W głębi Ryszard Wojtyński, zaprojektował m.in. oczy Igora



Robert Chaciński wyjmując kasety z przygotowanym materiałem filmowym na następne edycje programu „W Siedzi”. Teraz nadszedł czas na zasłużony odpoczynek, a od poniedziałku wszystko zacznie się od nowa

Artur i Robert przy pracy. Oprócz Igora zajmują się także innymi projektami. Dla nich doba powinna mieć przynajmniej 48 godzin



chronizowane z wypowiedzianymi przez niego słowami.

Na początku na sesję filmową zaproszono lektora czytającego kwestie Igora (Jacka Kopczyńskiego). Sfilmowano wtedy w jaki sposób wypowiada on poszczególne słowa. Oprócz tego twórcy Igora uważnie obserwowali zarówno siebie jak i swoich kolegów z ArtLogic. Te ostatnie materiały miały jednak charakter wyłącznie pomocniczy, bo każdy człowiek mówi zupełnie inaczej - różny jest jego układ warg i mimika.

Uzbrojeni w te obserwacje twórcy Igora zabrali się do „nauczenia” go mowy. Na początku dla każdej wymawianej głoski musieli opracować charakterystyczne klatki, obrazujące układ warg i mimikę. Była to bardzo żmudna i czasochłonna praca, wymagająca olbrzymiej precyzji. Korzystając ze zgromadzonych danych filmowych odpowiednio przesuwano „ko-

ści”, tak aby uzyskać jak najbliższy oryginałowi (lektorowi) układ warg i twarzy Igora. Następnie otrzymane w ten sposób klatki ustawiano we właściwych odstępach czasowych, tak aby odpowiadały one wypowiedziom Igora z przygotowywanego programu. Ten etap pracy jest najdłuższy i zajmuje 2-3 dni.

Zanim jednak Igor mógł przemówić, jego twórcy musieli pokonać jeszcze jedną przeszkodę. Każda sekunda programu telewizyjnego musi bowiem zawierać 25 klatek filmowych. Tymczasem w ciągu sekundy lektor wymawia określoną liczbę głosek, a klatek dla nich charakterystycznych jest mniej niż 25. Ponadto przejścia pomiędzy tymi klatkami nie byłyby płynne, lecz skokowe, a więc nienaturalne. Dlatego też kolejny, jednodniowy etap poświęcony jest na stworzenie płynnych przejść pomiędzy poszczególnymi klatkami charakterystycznymi. Za wyko-

nanie tych animacji odpowiada sieć współpracujących ze sobą komputerów.

Na początku twórcy Igora starali się, żeby wypowiadał poszczególne głoski bardzo wyraźnie. Okazało się jednak, że w takim wypadku wirtualny prezenter mówi zbyt szybko i porusza wargami jak „karabin maszynowy”. Wyglądało to bardzo nienaturalnie i wymagało zmiany. Dlatego też uzależniono sposób wymawiania przez Igora poszczególnych głosek od tego, jakie inne głoski z nimi sąsiadują. Taki model jest w rzeczywistości bliższy prawdzie, gdyż zupełnie inaczej wymawiamy np. „b” w wyrazach „bić” i „bas”. Po kilku tygodniach „nauki” Igor mówi już na tyle naturalnie, że możliwe jest odczytanie niektórych wyrazów z ruchów jego warg.

Ludzka twarz Igora

Wszystkie opisane powyżej prace prowadzone są na „siatkowym” modelu Igora, żeby niepotrzebnie nie komplikować obliczeń. Dopiero podczas ostatniego etapu pracy, również zajmującego jeden dzień, Igor odzyskuje swój ludzki wygląd. Na każdej z przygotowanych wcześniej klatek, na siatkowy model twarzy nakładana jest wówczas skóra. Igor ponownie otrzymuje oczy i włosy oraz ubranie. Ustalane jest również oświetlenie modelu oraz dołączane do. Dopiero po takich zabiegach upiększających Igor gotowy jest na występ w telewizji.

Droga do Hollywood

Stworzenie wirtualnej postaci, która mówi i porusza się jak człowiek, jest niezwykle trudne. Widzowie są przecież najwyższej klasy ekspertami od wykrywania nienaturalnych zachowań. Od urodzenia przebywamy w towarzystwie innych ludzi. Twórcy z ArtLogic nie ukrywają, że chociaż dysponują bardzo nowoczesnym sprzętem, ich Igor jest jeszcze daleki od doskonałości. Trzeba jednak przyznać, że z programu na program wygląda coraz naturalniej. Może już niedługo zrobi prawdziwą karierę nie tylko w Polsce, ale też na świecie?

INFO

Piękna Kyoko

Kyoko Date ma 18 lat, 163 cm wzrostu i waży 43 kg. Jest bardzo zgrabna, jej wymiary to 83-56-82. Pracuje jako piosenkarka, ale pomaga również w restauracji. W życiu Kyoko nie byłoby nic dziwnego, gdyby nie fakt, że została stworzona... wyłącznie w komputerze.

Historia Date zaczęła się w 1985 roku, kiedy japońska firma Hori Production rozpoczęła prace nad projektem DK-96 (digital kids, czyli wirtualne dzieci). Celem tego przedsięwzięcia było stworzenie pierwszej całkowicie wirtualnej idolki. Do prac zasiedli specjaliści z różnych dziedzin, poczynając od mistrzów tworzenia wirtualnych postaci (nad samą twarzą Kyoko pracowało ponad 10 osób), na specjalistach od reklamy kończąc. Rezultat 18-miesięcznych starań przeszedł najśmielsze oczekiwania. Powstała prawdziwa wirtualna idolka, która porusza się, śpiewa i ma swój bardzo starannie opracowany życiorys. Zadbano o jego wszystkie elementy (wiemy nawet, jaką wagę wzroku ma Kyoko). Idolka wydała już płytę ze swoimi piosenkami, nakręciła teledysk i prowadzi program radiowy.

Kyoko Date od razu podbiła serca milionów japońskich nastolatków. Stała się ucieleśnieniem ideału. Nic dziwnego. Jest piękna, mądra i utalentowana.

Na razie rozwój techniki nie pozwala na to, żeby pojawiała się „na żywo”. To jednak może się niedługo zmienić i wtedy XXI wiek na pewno będzie należał do Kyoko Date.

Tak powstał Igor, wirtualny prezenter

Na początku była siatka

Punktem wyjścia był wyłącznie „siatkowy”, przestrzenny model głowy Igora. Powstał on przez zeskanowanie trójwymiarowym skanem głowy prawdziwej osoby. Takie urządzenie są bardzo drogie, dlatego nieopłacalne było jego kupno w celu przygotowania modelu głowy Igora. Trzeba było skorzystać z jednego z gotowych projektów.

Fabryka części

W pierwszej kolejności zaprojektowane zostały oczy Igora, które następnie osadzone w „siatkowej” głowie. Potem w taki sam sposób wirtualny prezenter otrzymał kompletne uzębienie.

Rzeźbienie w komputerze

Na tak przygotowany model nałożono białą skórę, którą następnie wymodelowano. Dopiero w ten sposób przygotowana głowa Igora była kolorowana, tak aby ubarwieniem skóry Igor przypominał białego człowieka.

Ostateczna kosmetyka

Końcowy etap tworzenia Igora polegał na dobraniu mu fryzury oraz stroju. Dopiero kiedy wirtualny prezenter wyglądał idealnie, można było przejść do następnego etapu prac nad programem - animowania ruchów warg i mimiki.



Igor jest już prawie gotowy - ma już oczy, zęby i skórę. Ostatnim etapem jest nałożenie na „gipsowy” model kolorów oraz dodanie włosów i ubrania



ŻARTY

Co jest najszybsze w komputerze z procesorem 286?
- Wiatraczek...

Jaka jest różnica między komputerem a praniem?
- Komputer inaczej się zawiesza...

Jakie miasto jest stolicą polskich hackerów?
- Kraków...

Charakterystyka miłośnika komputerów:

- nie patrzy, tylko skanuje
- nie czyta, tylko przetwarza informacje
- nie ogląda telewizji, tylko digitalizuje obraz
- nie przygląda się, tylko zoomuje
- nie uczy się, tylko uaktualnia dane
- nie przypomina sobie, tylko odświeża pamięć
- nie przepisuje, tylko kopiuje
- nie pije alkoholu, tylko wchodzi w Virtual Reality
- nie śpi, tylko wstrzymuje system
- nie chodzi do ubikacji, tylko opróżnia trash
- nie pakuje walizki, tylko zipuje bagaż
- nie sprząta pokoju, tylko go defragmentuje
- nie dzwoni, tylko dial-up networkinguje...

Przychodzi facet do kawiarenki internetowej i pyta:

- Czy są jakieś wolne komputery???
- Nie, u nas wszystkie komputery są szybkie...

Co to jest nowa wersja programu?

- Jest to program, w którym usunięto stare błędy, a dołożono nowe...

Ilu potrzeba programistów do wkręcenia żarówki?

- Ani jednego, bo to sprawa hardware'u...

Od dziś będziemy liczyli na komputerach! - oznajmia nauczycielka.

- Wspaniale! - cieszą się uczniowie
- No to kto mi powie, ile będzie pięć komputerów dodać dwadzieścia dwa komputery?

Atlantis II



3X ATLANTIS 2 & 3 KOSZULKI

W mroźne zimowe wieczory można oderwać się od komputera i poświęcić chwilę na rozrywkę intelektualną, czyli rozwiązanie krzyżówki. Nagrody zostaną rozlosowane wśród tych osób, które do 20 XII 99 przysłały kartki z hasłem (tworzy je dwadzieście liter z oznaczonych pól) na adres redakcji:

CLICK!, Aleja Stanów Zjednoczonych 53, 04-028 Warszawa

gra strategiczna dla 2000	najszyszy środek ekonomii	3	gra, symuluje walkę z piratami ni sasz-symu oki	kompute-rowy gryzoki	ciężar odka-wania	despota	maga-syna	worowa-stana do komputera	gra logi-czna, "Creator"	kubański raniec	R	w męskim rowerze
ta...kie pacy	S		M		6	T		w rękę operatora	R	A		Maria Jopak
	A		Y	na nim kapelusz gryzba	lasso	A			do życia przetrzebie nie piki	G	U	M
wojskowe ćwiczenia	M		S		T	R		ramięty miłośnik muzyki	M	E	L	O
	O		Z	znaczenie, wartość	R	A			wjardowa		B	N
trafie don Kobe Bryant	L		K	zawody sportowe w staroż. Grecji	pożucie piśka, smak	Z		bohater "Creatures 2"		B	R	A
bija inne karty	O		A	przy na granicy Europy i Azji		O			aktor, Nicolas			skanina synte-tyczna
	T	9		wśród fiałów krasa		U	N	O		1	A	E
gra na zdjęciu	brat Lecha i Czecha	R	U	S	hodowany w donicz-kach				Imię męskie	E	M	10
pokrywa bieżnię					A			"Rangers"	zaleta	W	R	A
				czarna lub wietrzna	L	podzieka	druzyna		A		nałowa	T
												Croft
połmost	nie ROM		saneczko- wy lub wyścigowy		O	S	P	A	pamięsz-czenie dla krow	L	5	R
kwiatek z rabatu	B	R	A	T	E	K		owoc palmy	folia dla krowa	O	B	O
	K	R	A	O	S	A	8	ślad	T	R	O	P
spekany lod	A	M	O	R				wawrzyn	na bank rodzinną opowieść	L	A	U
bożek miłości					oni i ona	L	A	U	R		N	A
odrzućcie propozycji	4	jak Włosa szeroka	jednostka mocy	"Lem-mings"		P	A	K	lata koro nosa	O	11	S
	O	D	M	O	N	A		"Turner"	T	I	N	A
dziaro				strzelany z jedena-stu metrów	K	A	R	N	Y	wykonuje ilustracje do książek i gier	G	
A	R	M	A	T	A			"Polska Manager 2000"	L			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	można weli ruszyć
												A





Simpsonowie podobne obrazki

Z jakiej gry
pochodzi
Dyńkowa
Dziewczynka?



Homer i Pan Burns z Simpsonów marzną w śniegu. Obrazki różnią się od siebie siedmioma szczegółami. Czy potrafisz je znaleźć? Rozwiązanie znajdziesz na stronie 60.

Po nitce do kłębka

Każda z gier, które opisaliśmy w **CLICKU!** ma pewne charakterystyczne elementy. Czy potrafisz rozpoznać skąd pochodzą te fragmenty?



Fałszywy ŻYCIORYS

Kilka dni temu doszło do skandalu. Pewna oszustka podawała się za Larę Croft. Całe szczęście, że nie знаła ona dokładnie życiorysu Lary i podając go na odprawie paszportowej popełniła aż osiem błędów. Czy potrafisz je wskazać?



Imię i nazwisko: Lara Croft
Data urodzenia: 25.12.1965
Miejsce urodzenia: Wimbledon, Londyn
Narodowość: Czeska
Wzrost: 1,85 m
Waga: 58,9 kg
Stan cywilny: mężatka z dwójką dzieci

Swoją szkolną edukację rozpoczęłam w Indiach. Na początku pobierałam prywatne lekcje. Potem poszłam do Wimbledon High School dla dziewcząt, gdzie uczęszczałam do szesnastego roku życia.

Moje hobby to przede wszystkim strzelanie, ale również publicystyka. Mam lęk wysokości i nie lubię się wspinać.

Obecnie jestem bardzo zajęta pracując przy „Tomb Raider IV” na PC, PSX i Amigę. Do moich osiągnięć zaliczyć mogę również występ w videoklipie grupy Die Ärzte do piosenki „Ein Schwein namens Manner” (Świnia zwana mężczyźni) oraz reklamie Seata. Jestem również autorką książki popularnonaukowej, pt. „Jak spotkałam Yeti”.

1. Po nitce do kłębka: 1. Diablo 2 2. Spyro 2 3. Panzer Elite 4. Tomb Raider 4 5. Shogun 6. Gorky 17 7. Final Fantasy 8 8. Fifa 2000
2. Kto to jest dyma z Theme Park World
3. Fałszywy życiorys: 1. data urodzenia: 25.12.1968 2. narodowość brytyjska 3. wzrost 175 cm. 4. nie uczęszczała w Indiach 5. nie interesuje się publicystyką 6. nie ma lęku wysokości 7. Tomb Raider 4 nie jest robiony na Amigę 8. nie napisała książki o Yeti

EXTRA

Gwiazdkowa



1

CLICK! AKCJA!

Możesz zostać właścicielem figurki HEIHACHI! Zostanie ona rozlosowana wśród tych, którzy przysyła na adres redakcji kartkę pocztową z naklejonym kuponem konkursowym oraz odpowiedzią na pytanie: Na jakiej platformie działa TEKKEN 3? Na odpowiedź czekamy do 20 XII 99. Nagrodę ufundowała firma ULTIMA.

CLICK! Kupon na figurki



3



2

MALI BOHATEROWIE

Kiedyś na półkach sklepowych królowały paskudnie wykonane figurki-koszmarki, które nieudolnie usiłowały przedstawiać bohaterów z filmów, gier lub książek. Na szczęście teraz przyszyły tuście lata. Szczególnie dla fanów dwóch doskonałych gier konsolowych: METAL GEAR SOLID i TEKKEN 3. Można już kupić u nas figurki, przedstawiające wybranych bohaterów tych przebojów. Czyż różnią się one od dawnych koszmarek? Przede wszystkim dokładnością wykonania. Z taką samą starannością zrobione są zarówno największe, jak i najdrobniejsze fragmenty postaci. Figurki z METAL GEAR SOLID doskonale zachowały klimat z gry (czasami aż ciarki przechodzą po plecach), a szeregi TEKKENA reprezentują tacy bohaterowie jak YOSHIMITSU (3), TRUE OGRE (1), DEVIL JIN (2) oraz HEIHACHI MISHIMA (4). Figurki na pewno spodobać się wszystkim miłośnikom MGS i TEKKENA.

Gdzie wystać Mikołaja:

ULTIMA
ul. Chłodna 35/37 pawilon 7
Warszawa
tel: (0-22) 624-78-16
Cena: MGS 69 zł, T3 ok. 100 zł



4



ŚWIĘTA NA DYSKU

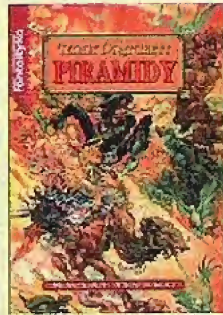
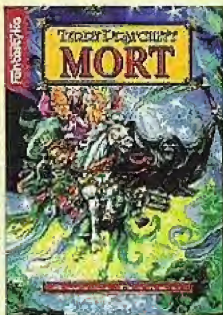
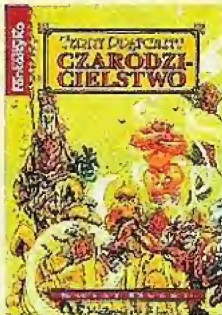
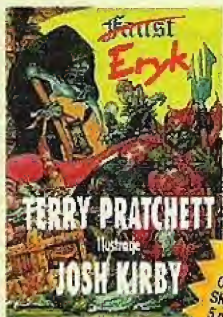
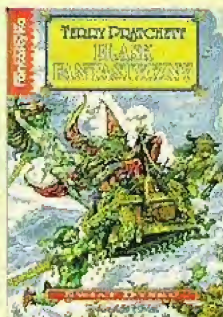
Wśród gwiazd wędruje wielki i bardzo stary Żółw, na którego grzbiecie stoją cztery Stonie. Na ich plecach położony jest natomiast Świat Dysku, którego twórcą jest angielski pisarz Terry Pratchett. Cykl doskonałych powieści, których akcja rozgrywa się w tym świecie, zawiera już dwadzieścia kilka pozycji, z których część została wydana także w Polsce.

Jeżeli nie przeczytałeś jeszcze żadnej z opowieści ze Świata Dysku, musisz koniecznie nadrobić zaległości! Są to bowiem jedne ze śmieszniejszych i ciekawszych książek, jakie zostały ostatnio wydane. Niedawno ukazała się kolejna część cyklu zatytułowana „Straż! Straż!”.

Na podstawie książek Pratchetta zrobiono także trzy bardzo dobre gry przygodowe.

Cena: 12-20 zł

Gdzie wystać Mikołaja:
Księgarnie w całym kraju,
Sprzedają wysyłkowo w Klubie Książki Księgarni Krajowej
tel: 0800-22-44-88, 0800-123-124
(połączenia bezpłatne)



CLICK! AKCJA!

CLICKOLAJ I WYDAWNICTWO PROSZYNKI I SKA przygotowali dla Was 5 „Straż! Straż!” oraz 5 map Świata Dysku. Zostaną one rozlosowane wśród tych, którzy przysyła na adres redakcji kartki pocztowe z naklejonym kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: W jakim kraju mieszka Terry Pratchett? Na odpowiedź czekamy do 20 XII 99.

CLICK! Kupon na książki lub mapę

CLICK! akcja

Zbliżają się Święta a Mikołaj pakuje prezenty. CLICK także dobrze przygotował się do Gwiazdki. Mamy dla Was (i Waszych Mikołajów) nie tylko kilka propozycji na świetne upominki, ale również sami rozdajemy prezenty w konkursach!



SUPER WYDANIE

Każdego roku na Święta firmy wydają specjalne wersje swoich gier, które wzbogacane są o najróżniejsze gadżety. Niestety, często nie są one dostępne w Polsce. Tak też jest w przypadku dwóch edycji gier SONY. Dwie superedycje gier na PlayStation możesz jednak wygrać w naszym konkursie! Pierwszą z nich jest nowość: DISNEY'S TARZAN (2). Oprócz samej gry, w pudełku znajduje się lamparza przepaska Tarzana (3) oraz jego nóż (4). W takim ubraniu raczej nie wyjdiesz teraz na dwór, ale na lato lub sylwestra na Hawajach strój w sam raz. Drugi komplet to RIDGE RACER TYPE 4 (1). W środku pudełka znajduje się gra oraz czarna koszulka ze srebrnym napisem - nazwą wyścigów (5). Do obydwu kompletów dołączono również CD-ROM z dodatkowymi materiałami na temat gier. Jeżeli nie wygrasz tych prezentów w naszym konkursie, możesz zamówić u swojego Mikołaja same gry.
Cena: Tarzan 189 zł, RRT 199 zł
Gdzie wysłać Mikołaja:
Firmowe sklepy SONY w całej Polsce

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICK! możecie wygrać dwa skanery PLUSTEK 9636T. Nagrody zostaną rozdane między tych, którzy do 20 XII 99 wyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem oraz odpowiedzą na pytanie: Do czego służy skaner? Nagrody ufundowała firma MULTIMEDIA VISION.

DOMOWY FOTOMONTAŻ

Chciałbyś nieco zmodyfikować zdjęcia z wakacji, np. poprawić swoją opaleniznę? Możesz zrobić to bez trudu, jeśli masz w domu skaner Plustek. Model OpticPro 4831P (2) za zaledwie 199 zł oferuje zadawalającą jakość skanowania oraz oprogramowanie do rozpoznawania znaków (niestety bez polskich liter) i dlatego możesz np. zeskanować swoje wypracowanie z angielskiego pisanego na brudno. Droższy model (540 zł), Plustek 9636T (1), nie tylko lepiej skanuje, ale posiada także oprogramowanie rozpoznające polskie znaki oraz wbudowaną przystawkę do skanowania slajdów i negatywów zdjęć. Gdzie wysłać Mikołaja: Multimedia Vision ul. Konstruktorska 4 Warszawa tel: (022) 8537000

CLICK!
Kupon
na skaner

WCIAŻ PRZEBOJOWE!



Tytuł	Gatunek	System	Dystrybutor	Cena	Ocena
Baldur's Gate PAK	RPG	PC	CD Projekt	159 zł	5
Incubation	Strategia	PC	CD Projekt	49 zł	4
Settlers 3 PAK	Strategia	PC	CD Projekt	149 zł	5
Tomb Raider 3	Action-Adventure	PC	Mirage	99 zł	4
Heroes of Might & Magic 3	Strategia	PC	Mirage	149 zł	5
Colin McRae Rally	Wyścigi	PC	Mirage	99 zł	5
System Shock 2	Action-Adventure	PC	IPS CG	99 zł	5
Dungeon Keeper 2	Strategia	PC	IPS CG	99 zł	4
Driver	Action	PC/PSX	LEM	99/209 zł	5
C & C: Tiberian Sun	Strategia	PC	IPS CG	99 zł	4
Tekken 3	Bijatyka	PSX	Sony Poland	99 zł	5
Crash Bandicoot 3	Zręcznościówka	PSX	Sony Poland	139 zł	5
Hidden & Dangerous	Action	PC	Play It	159	5

CLICK! Kupon zniżkowy

JEDEN kupon uprawnia do zakupu JEDNEJ gry. Kupony ważne są do KONCA GRUDNIA

Tylko z CLICKIEM!
każdą z dwóch wspianych gier możesz kupić ze zniżką 10 zł!
Wysyłka gier gratis!

ATLANTIS 2 - 79 zł 69 zł ☐
PIZZA SYNDICATE - 59 zł 59 zł ☐

Wystarczy, że złożysz zamówienie (opłata przy odbiorze za zaliczeniem pocztowym) na kartce pocztowej - koniecznie naklej kupon! - i wyślesz ją na adres:
Wirtualny Świat ul. Jagiellońska 74 budynek E 03-301 Warszawa.

Dostawa realizowana jest w ciągu 14 dni.

Uczestnicząc w promocji wyrażasz zgodę na umieszczenie swoich danych w bazie firmy Wirtualny Świat oraz ich przetwarzanie do celów marketingowych. Firma ta oświadcza, że w/w dane będą wykorzystywane wyłącznie przez nich.

MIRAGE

Tylko z CLICKIEM! możesz kupić każdą z gier, której OFICJALNYM DYSTRYBUTOREM jest MIRAGE, ze zniżką 10%.

Kupon można zrealizować osobiście w siedzibie firmy Mirage, ul. Obronców 2C, 03-933 Warszawa.

Możesz także zrealizować kupon drogą wysyłkową (opłata przy odbiorze, za zaliczeniem pocztowym). W tym celu naklej wycięty kupon na kartkę pocztową, wpisz jaką chcesz grę i podaj swój dokładny adres. Potem wyślij kartkę na adres: Mirage ul. Obronców 2C 03-912 Warszawa 33

W razie wątpliwości dzwonić: tel. (022) 616 15 51

Oferę gier możesz sprawdzić w ogłoszeniach prasowych lub na stronie internetowej www.Mirage.com.pl.

Tylko z CLICKIEM! możesz kupić każdą z tych gier za **jedynie 89 zł**!

Command & Conquer: Tiberian Sun, Dungeon Keeper 2, NHL 2000, NBA 2000, FIFA 2000, Theme Park World

Kupon można realizować osobiście w IPS CG, ul. Okrzeja 3, Warszawa, tel. (022) 6422766 lub Mar-met, ul. Wolności 262, Zabrze, tel. (032) 2785064.

Możesz także zrealizować go w sprzedaży wysyłkowej. W tym celu weź z poczty czerwony przekaz pocztowy, wypełnij go i jako adresata wpisz IPS CG, ul. Okrzeja 3, 02-916 Warszawa. Wpisz też tytuł zamawianej gry i opłać przekaz na pocztę. Wykonaj sksero opłaconego odcinka przekazu i razem z wyciętym kuponem oraz tytułem gry wyślij do IPS CG.

Zawsze pod ręką *Go mogą komórki*

Część 1

Z komórką jesteś zawsze dostępny, bez względu na to czy opalasz się na plaży, czy stoisz na przystanku. Przenośne telefony są jednymi z najbardziej popularnych przedmiotów codziennego użytku

Odebrać czy nie odebrać

Już czwarta a ty ciągle sterczysz na przystanku i czekasz na spóźniony autobus. Twój kolega zapewne zaraz wyjdą z domu. Z komórką sprawa byłaby prosta: jeden telefon i kumple mogliby poczekać na ciebie jeszcze kwadrans. W telefonie przenośnym znajduje się nawet spis telefonów, w którym mógłbyś sprawdzić ich numer. W pamięci aparatu umieszcza się również krótki komentarz (w praktyce najczęściej nazwisko danej osoby). Spis telefonów pozwala rozpoznać, kto do nas dzwoni. Kiedy dostajesz telefon z numeru zapamiętanego w książce telefonicznej, na wyświetlaczu pojawia się przypisana mu informacja. Dzięki temu od razu wiesz czy odebrać telefon. Musisz jednak pamiętać, że także i ty możesz być rozpoznany, kiedy dzwonisz do kogoś na komórkę. Bezpłatna usługa identyfikacji rozmówcy dostępna jest w droższych taryfach oraz w takich usługach jak np. Simplus. O szczegóły pytać należy przedstawicieli danej sieci. Czasami może się także zdarzyć, że komórka nie rozpozna numeru stacjonarnego telefonu. Wszystko zależy od typu centrali stacjonarnej.

W czasie gdy urządzenie jest wyłączone, nie możesz odbierać telefonów, ale osoba dzwoniąca może pozostawić wiadomość głosową w twojej skrzynce pocztowej. Za odsłuchanie wiadomości będziesz jednak musiał zapłacić. Podobnie jak identyfikacja rozmówcy dostępność i forma tej usługi zależy od operatora i wybranej taryfy.

Świeżutkie wiadomości

Sieci komórkowe oferują także dodatkowe serwisy informacyjne. Piszcząca rano komórka może przynieść ci prognozę pogody, wyniki ostatniej kolejki spotkań piłkarskich, czy informacje o tym, że trener Smuda przeszedł z Wisły do Legii. W jednych sieciach rodzaj informacji zależy od wykupionego z góry serwisu. W innych możesz skierować do operatora prośbę o dostarczenie krótkiego serwisu i płacisz tylko za wystanie wiadomości. Jakiego typu serwisy oferowane są przez danego operatora dowiesz się w Internecie na stronach:

ERA – <http://www.eragsm.com.pl/oferta/infoera.htm>

PLUS – http://www.plusgsm.pl/uslugi/info_plus.shtml

IDEA – http://www.idea.centertel.pl/dcs/in_ser.html

Listy z małego ekranu

Komórka może również służyć do przesyłania wiadomości tekstowych do innych telefonów, a także listów do Internetu. Do tego celu służą tzw. SMS (ang. Short Message Service). Wystarczy wpisać tekst, wciskając klawisze na aparacie i wysłać go do Internetu lub innego telefonu komórkowego. Maksymalna długość jednego SMS to 160 znaków. Możesz jednak wysłać wiadomość do 1600 znaków, tylko że wtedy zostanie

ona podzielona na wiele krótkich informacji. SMS nie wędrują bezpośrednio do odbiorcy, tylko trafiają do centrum obsługi wiadomości. Informacja dotrze więc do adresata, nawet wtedy gdy w chwili nadania jego komórka była wyłączona, czy też prowadził on właśnie rozmowę. Fakt przechodzenia SMS przez punkt obsługi, powoduje również konieczność uprzedniego zapisania numeru centrum w aparacie. Ty jednak nie musisz go pamiętać.

Wiadomości SMS można także wysłać za pośrednictwem tzw. internetowych bramek SMS. Można je znaleźć na stronach WWW w Internecie:

ERA – <http://www.eragsm.com.pl/sms/sms.asp>
PLUS – <http://www.text-plusgsm.pl/sms/>
IDEA – <http://sms.centertel.pl/>
WSPÓLNA DLA WSZYSTKICH
<http://frikio5.onet.pl/ki/xsms/>

Do wiadomości wysyłanych z aparatu Savvy Philipsa i z Nokii 3210 można również dołączać ikony (np. serduszko). Jeśli jednak odbiorca nie ma żadnego z tych dwóch aparatów, obrazek zostanie przetworzony na czasem trudny do rozpoznania twórz złożony z klasycznych znaków.

Z komórką jesteś wszędzie osiągalny. Z tej serii dowiesz się wszystkiego o telefonach komórkowych

Savvy Philipsa to najlepszy telefon do komórkowych listów



Tekst: Bernhard Lauer • Zdjęcia: Michael Kayser (1), Dariusz Ramazani (2)

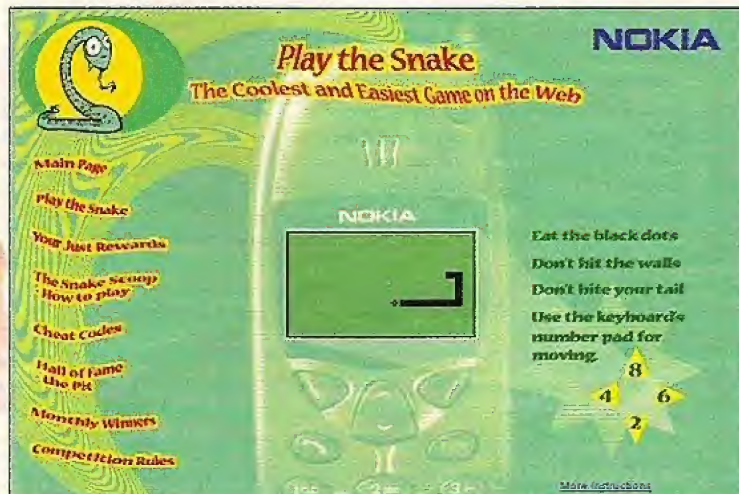
Telefon jak Game Boy

W każdym aparacie komórkowym pracuje niewielki, ale wydajny komputer. Dlatego też w niektórych komórkach znalazły się małe i proste gierki. Na wyświetlaczu najnowszych aparatów Nokia (z serii 61XX i 51XX) można np. pograć w klasykę lat osiemdziesiątych - grę Wąż.

Gra steruje tam pikselowym wężem, który musi dotrzeć do kolejnych

zdobyczy, dających mu punkty. Za każdym razem zwiększa się jednak długość stworzonka. Jest to spore utrudnienie, bo głowa węża nie może dotknąć wijącego się za nią ciała, ani też ściany. Im dłuższy wąż, tym większą trzeba się wykazać zręcznością. Grę można także wypróbować bez komórki w Internecie na stronie

www.nokia.com/snake.



W zabawną grę Wąż możesz pobawić się nawet bez najnowszej Nokii. Wystarczy wejść na stronę www.nokia.com/snake

Niech dzwoni DJ

Kiedy dzwoni komórka, często zdarza się, że kilka osób nerwowo sięga po telefon. Wszystko to wynika z faktu, że ich telefony mają takie same dzwinki dzwonka. W większości aparatów możesz wybrać sobie dźwięk spośród wielu różnych propozycji. Dostępne są zarówno kawałki klasycznych utworów (np. „Dla Eliza”) jak i fragmenty z muzyki filmowej (np. modny ostatnio temat ze „Stawki większej niż życie”). W aparacie

C25 Siemens można skorzystać z kosmicznych melodii, które specjalnie na tę okazję ułożyło sześciu DJ-ów.

Można ich posłuchać na stronie www.beinspired.com/c25/gallery/djsection_main.html

Każdy może sobie także za pomocą tego aparatu skomponować własny dźwięk. Melodyjki te pasują resztą również do nowych modeli Nokia np.: 3210, czy Ericssona GF768.



Zrobione przez sześciu DJ-ów kosmiczne dźwięki dzwonek na pewno spodobać się miłośnikom ostrej muzyki (www.beinspired.com/c25/gallery/djsection_main.html)

Telefon alarmowy

Posiadasz stary telefon komórkowy, w którym nie ma już karty telefonizacyjnej? A może twój rodzic lub kolega kupili sobie nowy telefon. Zapytaj ich czy nie mogą ci oddać starego aparatu. Może ci się on przydać bardziej niż myślisz. Bez karty SIM nie będziesz mógł dzwonić do znajomych, ale pamiętaj, że zawsze możesz połączyć się z numerem alarmowym 112. Połączenia dokonasz nawet

wtedy, kiedy w aparacie zostały zablokowane klawisze. Nigdy nie wiadomo co może się zdarzyć, dlatego noś ze sobą stary aparat. W razie niebezpieczeństwa zawsze możesz zadzwonić po pomoc. Zostaniesz wtedy połączony z komisariatem, który znajduje się niedaleko miejsca, gdzie się znajdujesz. Komórki, nawet stare, mogą uratować ludzkie życie.

Info

Cud techniki do kieszeni od spodni

Komórka na pierwszy rzut oka wygląda mało skomplikowanie, ale to tylko pozory. W wielu minitelefonach nie widać na przykład anteny. W rzeczywistości jest ona ukryta we wnętrzu i bez niej urządzenie nie mogłoby funkcjonować.

Aparat można otworzyć, zdejmując znajdujący się z tyłu akumulator, który dostarcza telefonowi prądu. Pod akumulatorem znajduje się mała przegrodką z kartą telefonizacyjną o wymiarach 1,5 na 2,5 cm (nie mylić z wiel-



Mała karta SIM jest szymi kartami telefonizacyjnymi, za pomocą których dzwoni się z budek telefonizacyjnych. Karta nazywa się SIM (Subscriber Identity Module) i bez niej komórka nie może funkcjonować (wyjątkiem jest wspomniany w tekście numer 112). Na karcie zapisana jest informacja, do którego operatora należy (ERA, PLUS, IDEA) i jaki masz rodzaj wykupionej taryfy. Poza tym zakodowany jest tam również numer klienta, za pomocą którego firma wie, jaki powinniśmy zapłacić miesięczny rachunek.

Komórka pozostaje w kontakcie radiowym z masztami nadawczymi twojego operatora. Taki maszt to nie tylko antena, ale i bardzo wydajny komputer. Połączenie między komórką a masztami ustawiane jest w kilku przypadkach. Nie tylko, kiedy ktoś do ciebie dzwoni, ale także gdy komórka od czasu do czasu melduje się na swoim stanowisku, informując maszt, że jest gotowa na przyjęcie wiadomości. Gdy zostaje wysłana do ciebie rozmowa, centralny komputer operatora zasięga informacji masztów nadawczych czy docelową komórką jest w ich zasięgu. Jeżeli jeden z masztów wysłał potwierdzenie, dopiero wtedy ustanawiane jest połączenie. Jeśli w czasie rozmowy komórka się przemieszcza (np.: kiedy jedziesz samochodem) połączenie może być w razie potrzeby automatycznie przekazywane między masztami. Ty jednak nie zauważyłeś żadnych zmian i spokojnie będziesz mógł rozmawiać przez swoją ulubioną komórkę. Z kim chcesz i kiedy tylko chcesz.

NIE WIEDZIAŁAM, ŻE MOJA KOMÓRKA JEST TAKA SPRYTNA

Tak będzie dalej

Skoro już wiesz jak działają komórki i operatorzy sieci komórkowych, w kolejnych częściach serii będziesz mógł dowiedzieć się między innymi o:

- Właściwej sieci
- Najlepszych taryfach
- Telefonie na urlopie
- Przyszłości komórek

FAKTY i PLOTKI

**Komputerowe fascynacje
DAVENTY SUITE**

Taki tytuł nosi 12. minutowa kompozycja muzyczna, którą napisał Donald M. Wilson. Powstała ona pod wpływem wrażeń twórcy, związanych z jego fascynacją grą przygodową KING'S QUEST 8. Donald postanowił stworzyć dziewiątą część tego sławnego cyklu. Nie zna się jednak na programowaniu i dlatego przedstawił swoje odczucia w formie muzycznej. Jak wiadać, gry komputerowe mogą być także źródłem natchnienia.

**Film na ekranach
SIMPSONOWIE NA KRĘGLACH**

FOX INTERACTIVE, z którego wytwórni pochodzi m.in. animowana seria o przygodach zabawnej rodziny Simpsonów, zamierza wydać grę, w której Bart i jego krewni będą pomagali graczom zapoznać się z grą w kręgle.

**Smaczno!
PIZZA Z DYSKIEM**

Na miłośników chrupiącej pizzy czeka niezła niespodzianka. Szkoda tylko, że w USA, a nie w Polsce. Jeżeli ktoś zamówi jeden z rodzajów pizzy, będzie mógł dostać na deser jeden z pięciu milionów CD, wypełnionych po brzegi demami najnowszych gier na Playstation. W ten sposób do Pizzy Hut przyjdzie więcej młodych ludzi, a i Sony będzie mogło przedstawić swoje produkty. Ciekawe, kiedy w naszym kraju przeprowadzane będą takie promocje a za połączenie z Internetem nie trzeba będzie płacić fortuny?

**Dreamcast plus telewizor
DWA W JEDNYM**

Firma Fuji obiecała wypuszczenie na rynek japoński, w pierwszej połowie 2000 roku, telewizora, w który będzie wbudowana konsola Dreamcast. W ten sposób będzie można mieć wszystkie potrzebne do życia elementy w jednym miejscu.

Mata co chceta wygibasy na kawałku plastiku

Gry można podzielić na dwa rodzaje. Pierwsze z nich to fizyczne gry sportowe, dzięki którym ćwiczy się kondycję. Do drugiego rodzaju należą natomiast gry komputerowe. Kiedyś wydawało się, że jedyne mięśnie, które można sobie przy nich wyćwiczyć to mięśnie nadgarstka oraz żwaczce (używane do podjadania chipsów). Przyjęto więc, że gry komputerowe nie są dobre dla zdrowia.

Teraz jednak opinia ta zaczyna ulegać zmianie. Wszystko to dzięki rozmaitym dodatkom, które zaczęto produkować do gier. Zaczęło się od rozmaitych kierownic, a skończyło na... macie do tańczenia.

Na początku trudno wyobrazić sobie takie urządzenie. Jak można tańczyć na kawałku plastiku? Chyba każdy gracz podchodzi do takiej zabawy z dystansem. Po

co skakać po macie, skoro można naciskać przyciski pada? Oczywiście, że można. Tańiec na macie wnosi jednak dużo odmiany i do tego jest dobry dla zdrowia.

Na czym polega zabawa na macie? Urządzenie dołączone jest do gry tanecznej DANCE DANCE REVOLUTION. Na razie można ją kupić w Japonii, ale już niedługo ma się pojawić także w Europie. Niestety, bez tej gry nie można się bawić w skakanie po macie. Plastikową płachtę rozkłada się na podłodze i podłącza do konsoli zamiast pada. Na macie narysowane są oznaczenia, które zwykle znajdują się właśnie na padzie.

Później wystarczy włączyć grę, wybrać jeden z kilku utworów i zabrać się za ciężką fizyczną pracę (to znaczy za taniec). Na ekranie pokazywane są układy kroków, które trzeba wykonać. Od dołu przesuwają się strzałki. W momencie kiedy dojdą one na samą górę i nałożą się na drugie strzałki, trzeba nacisnąć na macie na pole z odpowiednią strzałką.

Na początku zabawa nie jest łatwa. Trzeba znaleźć sobie trochę miejsca na rozłożenie maty na podłodze. Mata jest też dosyć śliska i czasami przy bardziej karkołomnych układach tanecznych można stracić równowagę. Jest

Na macie można bardzo wygodnie siedzieć. Jednak kupiło się ją po to, żeby...

to o tyle prawdopodobne, że układy są czasami dosyć trudne. Matą nie można się bawić siedząc wygodnie na krześle i jedną nogą naciskając przyciski. Niektóre układy wymagają bowiem np. równoczesnego wskoczenia na dwa pola.

Do wyboru masz kilka rodzajów muzyki. Niektóre utwory są spokojne, a inne wyczerpują już po minucie skakania. Właściwie każdy może znaleźć tutaj coś dla siebie. W grze występuje też

...po niej skakać i starać się zmieścić w rytmie, który pokazywany jest na ekranie. Nie jest to łatwe, ale fajne



WSTRZĄSAJĄCE WYŚCIGI

Wczasach bardzo rozbudowanych gier wyścigowych nikt nie wyobrażał sobie ścigania się przy pomocy joypada czy klawiatury. Świąteczną atrakcją dla miłośników wyścigów będą więc kierownice PS TWIN TURBO w wersji na PLAYSTATION i PC TWIN TURBO w wersji dla PC. Ich zaletami jest dosyć niska cena jak na produkty tego typu (około 380 zł brutto) oraz ciekawe funkcje.

Mają one bowiem nie tylko pedały i dźwignię zmiany biegów, ale także ręczny hamulec, który jest nowością

w świecie wyścigów. Kierownica ma także funkcję wstrząsów, dzięki której na ręce gracza przenoszą się bardzo silne drgania wywołane kolizjami, czy ruszaniem z piskiem opon.

TWIN TURBO można zamontować na stole, lub ustawić między udami. Możliwe jest także regulowanie ustawienia wysokości i kąta nachylenia kierownicy.

Cena: 380 zł
Dział: na: PLAYSTATION, PC
Dystrybutor: MANTA, tel. (022) 643 54 20



INTERNET DLA

Każdej chyba osobie, która buszując po Internecie korzysta z usług Telekomunikacji Polskiej, nie są obce trudności z połączeniem się z numerem tego providera. Jest to wyjątkowo uciążliwe zwłaszcza w godzinach wieczornych.

Pewną zmianą na lepsze jest na pewno nowa oferta TPSA, która zostanie udostępniona od 29 listopada. Będzie można zainstalować sobie tzw. stałe łącze, noszące dużo mówiącą nazwę SDI, czyli Szybki Dostęp do Internetu.

Umożliwi to korzystanie z Internetu dowolnie przez 24 godziny na dobę bez blokowania normalnej linii telefonicznej.

Sama instalacja będzie kosztowała 999 złotych, co nie jest niską ceną. Do tego dojdzie jeszcze opłacenie co miesiąc abonamentu w wysokości 160 złotych.

Z tej oferty na pewno opłaci się skorzystać osobom, które codziennie spędzają w Sieci wiele godzin. Obecnie za godzinę



Rozwiązanie ze strony 55



Strzałka z dołu właśnie najeżdża na strzałkę na górze. Teraz trzeba tylko zdążyć wskoczyć na matę



Niektóre kombinacje składają się na tzw. kombosy. Dostaje się za nie najwięcej punktów

element rywalizacji. Program punktuje bowiem twoje zagrania, a potem decyduje, czy jesteś już wystarczająco dobry (i wykończony), żeby przejść do nowych utworów.

Można też kupić dwie maty i bawić się ze znajomymi. Trzeba jednak pamiętać, że rodzinie może nie spodobać się, jak spocony skaczesz w godzinach „Wiadomości” po kawałku plastikowej płachty. Najlepiej jest więc kupić własny przenośny telewizor. To jednak temat na zupełnie inny artykuł.

PC PSX N64 SAT A

Mata
Dodatek Do Gry Tanecznej

Cena: 150 zł dystrybutor: Manta 1 2 graczy
• wykorzystuje DANCE DANCE REVOLUTION

Grafika 4 Dźwięk 5 Frajda 5

Oryginalny pomysł, który pomaga utrzymać kondycję
Niestety, na razie nie można sobie kupić gry
DANCE DANCE REVOLUTION

Świetny wynalazek dla wszystkich zasiadających przed ekranem

5

DREAMCAST Japońskie cudo

Od prawie roku bawią się nim Japończycy - premiera w kraju Kwitnącej Wiśni miała miejsce dokładnie 27 listopada 1998 r. W Europie inauguracja nastąpiła dużo później, dopiero 26 września tego roku. Wyniki sprzedaży zarówno w Japonii, jak i USA oraz Europie od samego początku były rekordy.

Czy warto więc kupić tę konsolę? Bez wątpienia tak! Gry na DC są dużo, dużo ładniejsze. Po prostu jeśli chodzi o szatę graficzną, to Dreamcast jest bez porównania lepszy niż wszystkie inne maszyny do grania. Pewnym minusem jest skromna oferta gier liczącą jak na razie niecałe 30 tytułów. Jednak znajdują się wśród nich takie gry jak Sonic Adventure, Virtua Fighter 3, Ready 2 Rumble Boxing, UEFA Striker 2000 czy House of the Dead 2. Znajdzie się więc tutaj zarówno coś dla miłośników bijatyk, jak i dla mistrzów kierownicy. Nie należy też zapominać, że liczba tytułów na pewno będzie rosła, a na Gwiazdkę powinien nastąpić ich prawdziwy wysyp.

Dreamcast jest dość kosztownym zakupem i jest to jego poważna wada. Sama konsola kosztuje 1500 zł, a gry na nią około 250 zł. Jednak za tę cenę otrzymujesz wysokiej jakości konsolę, nie mającą obecnie równych sobie konkurentów.

Cena: 1500 zł
Dystrybutor: ULTIMA, tel. (022) 624 78 16



Dreamcast VMU - mały wyświetlacz ułatwia obsługę karty pamięci



Dreamcast Modem - dzięki niemu możesz korzystać z zasobów internetu



Dreamcast Joypad - jest dość duży, ale pomimo swoich rozmiarów niezwykle lekki i wygodny w użyciu

GUITAR FREAKS

Produkt nie tylko dla następców Hendriksa, ale także dla wszystkich posiadaczy konsoli. Na prawdziwej gitarze odtwarzasz muzykę z gry. Przekonasz się, że kariera rockmana jest ciężkim kawałkiem chleba, ale twoje palce i wyczucie rytmu zostaną wyćwiczone do perfekcji. Wystarczy w takt muzyki wciskać odpowiednie klawisze (struny) i potem „szarpać” je w odpowiednim momencie.

Cena: 149 zł
Działa na: PLAYSTATION
Dystrybutor: MANTA
tel. (022) 643 54 20

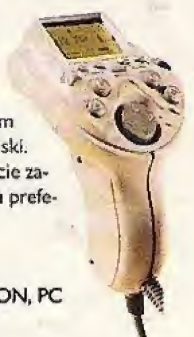


KOSMICZNA RĘKAWICA

Wydaje się, że produkcja gier sięgać coraz bardziej w kierunku wirtualnej rzeczywistości.

EVOLUTION CONTROL SYSTEM jest bowiem dwuczłonowym urządzeniem, które składa się z rękawicy oraz manetki podobnej do joypada. Dzięki rękawicy można sterować wychyłami przód/tył, prawo/lewo w każdej grze, natomiast manetka jest uzupełnieniem wyposażonym w przyciski. Całość można oczywiście zaprogramować własnych preferencji.

Cena: 379 zł
Działa na: PLAYSTATION, PC
Dystrybutor: MANTA
tel. (022) 643 54 20



MAS nowa oferta TPSA

korzystania z Internetu płacisz 5,8 złotych. Według danych TPSA chętnych do skorzystania z oferty jest około 15 tysięcy osób.

Na razie sztywne łącza zakładane będą w Warszawie, Szczecinie, Lublinie, Krakowie,

Wielkopolsce, Olsztynie, Suwałkach, Bydgoszczy, Toruniu, Poznaniu, Łodzi i Przemyśle.

Należy mieć tylko nadzieję, że już niedługo dostęp do Internetu będzie nie tylko coraz łatwiejszy, ale także tańszy.
www.tpsa.pl/sdi



IMPREZA ROKU

DJ MAN to wspaniała propozycja dla muzykujących użytkowników PLAYSTATION. Przy pomocy tego urządzenia możesz wcielić się w DJ'a, puszczonego muzykę w domowych warunkach. Zabawa polega na odtwarzaniu utworów przy pomocy szeregu przycisków i scratchowaniu w takt muzyki, czyli obracaniu analogowej płyty, która „rysowana” jest przez gramofonową igłę. Zabawa jest niesamowita, a przy okazji wcale nie trzeba mieć specjalnych zdolności, żeby dobrze sobie radzić jako DJ. Zamontowane na nadgarstkach silniczki wprawiają ręce w drgania i dostarczają wrażeń, jakbyś prowadził imprezę dla kilku tysięcy osób.

Cena: 249 zł
Działa na: PLAYSTATION
Dystrybutor: MANTA, tel. (022) 643 54 20



CLICK! REDAKCJA

Redaguje zespół: Aleksandra Cwalina (redaktor naczelny), Tomasz Namysł (opiekun redakcji)

Graficy: Dorothea Kaleta, Sebastian Kullmann
Konsultacja i współpraca: Andrzej Cwalina, Dominik Kruk, Leszek Kujawski, Piotr Nowakowski, Przemysław Szynkora

Zdjęcia: Paweł Sonnenburg, Tomasz Jędrzejowski

Adres redakcji: 04-028 Warszawa, al. Stanów Zjednoczonych 53

Dział reklamy: Media Service Zawada
tel. (022) 870-53-43 fax (022) 870-75-51

Dział Nagród: tel. (022) 813-20-41 do 49 w. 240, 813-46-40 w. 214

Druk: Drukarnia Wydawnictwa. H. Bauer w Ciechanowie

Copyright: Wydawnictwo H. Bauer Sp. z o.o., al. Stanów Zjednoczonych 53, 04-028 Warszawa, Wydawnictwo H. Bauer Sp. z o.o. jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców. Nie zamawianych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów.

ISSN 1509-0558

Liczące kółka

CLICK! zabierz was w podróż w czasie, podczas której dowiecie się o poprzednikach nowoczesnych PC-ów i konsol do gier

Czasami można usłyszeć, jak ktoś nazywa komputer liczydłem. Takie określenie może wydać się śmieszne. Niektórzy nie mogą jednak przyzwyczaić się do tego, że przeprowadzanie obliczeń to obecnie tylko niewielki procent zastosowań komputera. Teraz wykorzystuje się go także do zabawy, szukania danych w internecie, pisania i wysyłania listów, itd. Nie można jednak zapominać, że przodkowie najnowocześniejszych komputerów z procesorami Pentium byli niczym innym, jak tylko pomocami do liczenia.

Wszystko zaczęło się w 1642 roku, od 21 letniego wówczas Blaise Pascala, który później zdobył sławę jako wielki matematyk. Jego ojciec był poborcą podatkowym i często spędzał całe noce na sumowaniu kolejnych ciągów liczb. Miał

Nic cyfrowego, w pełni mechaniczna: maszyna Pascala mogła jedynie dodawać

Angielski geniusz: Charles Babbage

Pierwsza programistka: Lady Ada Byron

dwie cyfry: 0 i 1. Seryjnie takie arytmetry zaczął później budować w formie biurka Francuz Thomas de Colmar. Metalowe maszyny liczące były bardzo popularne jeszcze w czasach naszych dziadków. Ostatni seryjny model podręcznego liczydła „Felix” zbudowano w Rosji w 1970 roku.

Specjaliści od zegarków i maszyn z kółek zębatych byli jednak jeszcze daleko od opracowania pierwszego komputera. Angielski wynalazca Charles Babbage

pracował od 1822 roku nad modelem maszyny różnicowej, która miała działać na liczbach z dokładnością do dwudziestego miejsca po przecinku. Brytyjski minister finansów przekazał nawet na te badania 1500 funtów. Babbage był niewątpliwie genialnym konstruktorem. Niestety, nigdy nie mógł doprowadzić swoich projektów do końca. Przez ponad dziesięć lat ciągle dokonywał poprawek w planach i w końcu zajął się opracowaniem skomplikowanej maszyny analitycznej.

Wyścig wygrał kto inny. Szwedzi Georg i Edward Schuetz zbudowali dwie funkcjo-

nujące maszyny różnicowe, które były w stanie poradzić sobie z 15 cyfrowymi liczbami. Sprzedano je do obserwatorium astronomicznego w Nowym Yorku, gdzie miały służyć do obliczania orbity planety Marsa.

W tym czasie Babbage pracował już nad zupełnie nowym projektem. Maszyna analityczna miała w zasadzie przeprowadzać wszelkiego rodzaju obliczenia. Był to pierwszy projekt prawdziwego programowalnego komputera. Urządzenie to miało przeliczać następujące po sobie liczby i posiadać pamięć służącą do krótkotrwałego przechowywania zmiennych. Operacjami obliczeniowymi miały sterować programy, zapisane na dziurkowanych (perforowanych) taśmach.

Babbage nie zdołał dokończyć swojej maszyny analitycznej. Zabrakło zarówno funduszy, jak i odpowiedniego poziomu rozwoju techniki, która nie nadążała za genialnym umysłem wynalazcy.

W 1834 roku Babbage spotkał na przyjęciu młodą Adę Byron, córkę czołowego twórcy romantyzmu – poety Lorda Byrona. Lady Ada była uzdolniona matematycznie, ale jako kobieta nie mogła studiować na uniwersytecie. Napisała jednak kilka esejów na temat maszyny analitycznej i opracowała koncepcję pierwszej dziurkowanej taśmy dla tego urządzenia. Była także autorką określenia GIGO (Garbage in, garbage out), czyli „śmieć do środka, śmieć na zewnątrz”. Ada twierdziła bowiem, że maszyna może korzystać jedynie z danych, które zostały do niej wprowadzone i nie jest w stanie stworzyć czegoś z niczego.

Rozpoczęła się era komputerów, a kobieta została pierwszym programistą na świecie. W 1977 roku imieniem Lady Byron nazwano język programowania (ADA).

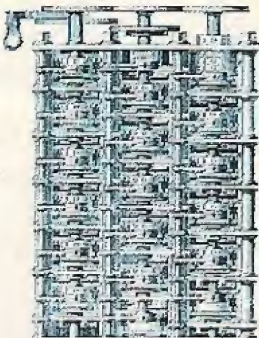


Maszyna Babbage została zbudowana długo po jego śmierci

Maszyna różnicowa: skomplikowane plany były ciągle zmieniane



Taśmy perforowane miały sterować maszyną analityczną



Maszyna obliczeniowa Leibniza mogła dodawać, odejmować, mnożyć i dzielić

więc mało czasu na przebywanie ze swoimi dziećmi. Blaise wymyślił maszynę, dzięki której można było szybciej dodawać. Mikrochipy wynaleziono dopiero trzysta lat później, więc do budowy mechanizmu użył kółek zębatych, za pomocą których ustawiało się liczby i odczytywało wynik. Gotowe urządzenie zostało nazwane „Pasqualiną”. Blaise zbudował później jeszcze 50 egzemplarzy maszyny liczącej. W przyszłości doceniono osiągnięcia tego genialnego matematyka i nazwano jego nazwiskiem jeden z języków programowania: Pascal.

Wkrótce powstawać zaczęły podobne maszyny liczące, których działanie było oparte o koła zębate. Gottfried Wilhelm von Leibniz, niemiecki matematyk i filozof, ulepszył je w ten sposób, że można było za ich pomocą przeprowadzać wszystkie cztery podstawowe działania matematyczne. Jako pierwszy użył on dwójkowego systemu obliczeniowego, w którym wykorzystywane były zaledwie

INFO

Strony w Internecie

<http://www.webcom.com/calcl>
Wiele ciekawych wiadomości na temat mechanizmów maszyn liczących
http://despina.advanced.org/22522/timeline1_en.html
Tutaj znajdziesz tabelę z historią powstania komputerów
<http://www.geocities.com/capecanaver/lab/1378/ws/lovelece.html>
Ciekawe informacje o Lady Byron
<http://www.fourmilab.ch/babbage>
Wiadomości o maszynie analitycznej

Ciekawa książka

Maszyna Różnicowa
William Gibson i Bruce Sterling
Akcja rozgrywa się w 1855 roku. Charles Babbage zbudował maszynę analityczną i w ten sposób era informatyki nastała sto lat wcześniej. Jedną z bohatererek jest Lady Ada Byron. Książkę polecamy wszystkim miłośnikom sf, maszyn analitycznych oraz osobom, które lubią rozważania: co by było, gdyby...

**ZAPOMNIJ O NUDZIE! NOWE BRAVO
W KIOSKACH JUŻ OD 9 GRUDNIA!**

**Wszystko na co czekasz,
a nawet więcej!**



**Czadowe
prezenty
od gwiazd!**

**Niesamowite
wyznania fanek
Backstreet Boys!**

**Spotkanie z
ciągle samotną
Julią Roberts!**

**Wywiad ze
szczera do
bólu Agnieszką
Chylińską!**

**Na dokładkę
coś zupełnie
EKSTRA!
Odjazdowy
podarunek
na karnawal!**

**Zwariowane
pomysły na
sylwestrową
superbalangę!**

Atlantis II

W sprzedaży od grudnia!

Wyrusz w największą podróż swojego życia.

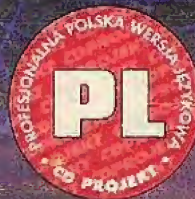
4 CD



niska cena

79

złotych

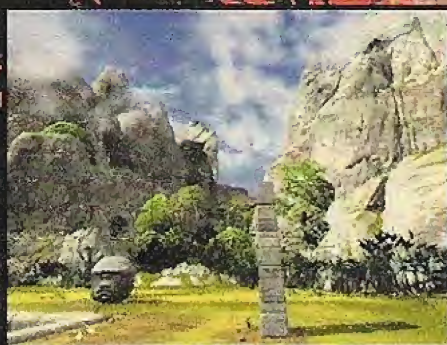


Ten znak to gwarancja najniższych cen i najwyższej jakości.



Znajdziesz go już na nowościach CD Projekt, a wkrótce na wszystkich grach z naszej firmy. Naklejamy go po to, abyś mógł szybko odzyskać najwyższą jakość i niedrogą grę firmy CD Projekt!

W rolach głównych:
Marian Kociniak, Jan Piechociński i Anna Seniuk



Wersja polska
i wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com



W roku 1043, w pierwszych latach średniowiecza, gdy ścierały się cywilizacje plemion barbarzyńskich z doskonale zorganizowanymi społeczeństwami świata starożytnego, będziesz musiał ruszyć ponownie w fascynującą, pełną przygód, największą podróż swego życia poprzez Tybet, Irlandię, Jukatani oraz Chiny w poszukiwaniu rozwiązania wielkiej tajemnicy. W świecie przesączonym niezwykłym mistycyzmem spotkasz najbardziej tajemnicze postacie XI wieku - magów i alchemików, kapłanów i niewolników a także rycerzy i królów. Ekscytująca podróż przez jeden z najbardziej mrocznych etapów rozwoju ludzkości już niedługo, dzięki Atlantis 2, stanie się faktem...

Faust

Kolejna wspaniała gra przygodowa w całości po polsku i w rewelacyjnej cenie 79

Niesamowita przygoda której scenariusz jest mieszanką fantastyki, grozy i psychodelicznej atmosfery. Teraz Ty, jako Faust, musisz rozwiązać zawiłą intrygę przygotowaną przez demonicznego Mefistofelesa.



4 CD

Planowany termin wydania

Sprzedaż wysyłkowa: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt, tel.: (0-22) 519 69 19; 0-502 69 59 25; Wirtualny Świat: (0-22) 519 69 65; 0-501 86 26 91
Sklepy firmowe CD Projekt: Kraków ul. Starowiesze 55, tel. (0-12) 421 26 17; Radom pl. Konstytucji 3 Maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19; Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 50 18; Warszawa ul. Baracka 2, tel. (0-22) 654 23 65
Biuro handlowe: Warszawa ul. Jagiellońska 7A, tel. (0-22) 519 69 00